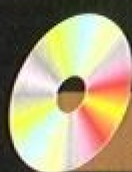
軟體世界

PC CHAMP

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

Designed by Jiunn Hong Lin





本期光碟提供
18款勁爆試玩與精彩DEMO



好膽放馬過來
8000多項

總值超過四百萬的獎品一定要送給你！

SUPER NEW FILES

黑暗帝國　叛變安塔拉　毀滅巫師II　血祭
絕地武士：死星戰將II　超級F1方程式賽車
失子之城　帝國生死鬥
PGA 高爾夫球公開賽
超快速76篇國外HOt GAME熱報

超級檔案夾

魔神爭霸　龍霸天下　聖域爭輝
聖光島　三國志－蜀漢英雄傳
幻想時空　聖戰風雲錄
剛鐵戰場　大魔王物語
玉蒲團之浪史奇觀
超本土16篇中文新品詳細介紹

遊戲攻略

格鬥殺神絕招完全收錄
新世紀霸主－絕地風暴完全攻略
魔神復仇記－超時空英雄傳說II完全攻略(上)
絕地任務完全攻略

遊戲獵人

魔法門之英雄無敵2　戀愛物語
超時空英雄傳說2　極速快感II
杏林也瘋狂　超級快打方塊
怪物奇兵
超詳盡17篇精彩評論

JR新幹線

ＲＰＧツクール95
土俵之嵐　大戰略
Master Combat
Master Of Monsters 魔導王の試煉
あやかし忍傳くの一番
釣りに行こう
しゃぶり姫
お嬢さんを狙え

專題企劃
西元2000年大預言－未來遊戲新趨勢

特別報導
魔獸及破壞神的故鄉－Blizzard



全球華人電腦經銷商・書局均售　香港HK$65　馬來西亞RM$25　美國US$12.95

本尊站http://www.soft-world.com/　美加業務：818-2882177　FAX：818-2889077

轟天雷音效卡

採用YAMAHA 32Bit Value



大膽槍決

Sound Blaster 16Value

SOUND BLASTER

YAMAHA

- ●超強 YAMAHA 最新晶片模組
- ●輕鬆擁有 32 Bits WaveSound
- ●獨特 YAMAHA 3D 立體環繞音場 處理效果
- ●來自 YAMAHA 最真實的音源，音質極佳
- ●支援 Windows 95 即插即用
- ●Internet iphone 立體全雙工，可同時雙向交談
- ●採用杜比級高級濾波模組 錄音品質極佳
- ●與 Sound Blaster PRO，WINDOWS 95 完全相容
- ●支援二組搖桿(另購 Y型模組)



亞資科技股份有限公司

台灣總公司：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓

TEL:(07)8150788 FAX:(07)8150907

北京辦事處 TEL:86-10-62983156 FAX:62982320

日本分公司 TEL:002-813-5958-7031 FAX:7032

特殊技術成就獎

榮獲1996年美國3C展最佳電腦搖桿獎





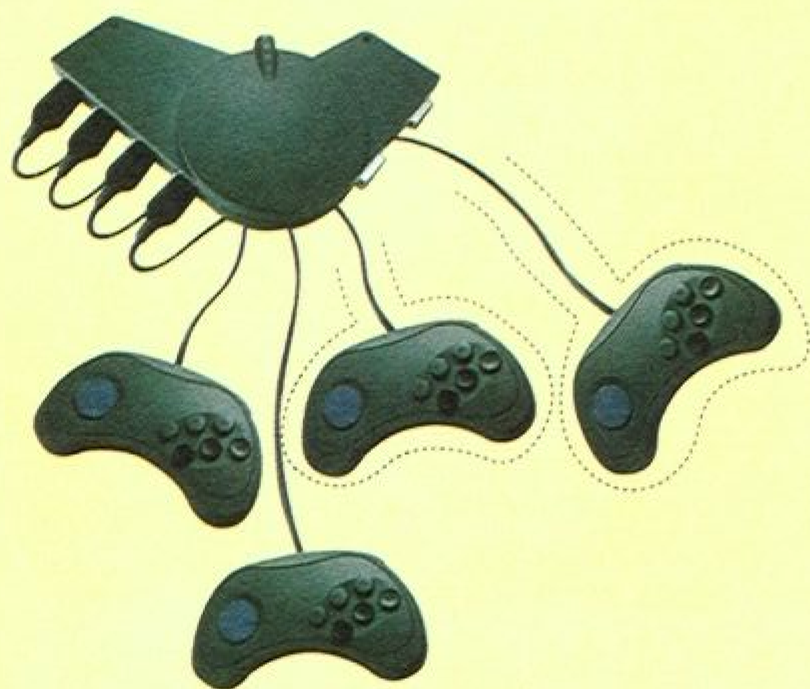






歌騰倍能 GrIP

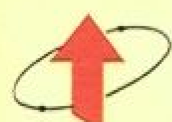
新搖桿進化論，全世界第一套真正支援四人多鍵的數位搖桿系統



讓您享受4人同時較勁，各擁有8顆威力按鈕的瘋狂樂趣！

相容所有遊戲軟體

- 可連接一至四支搖桿以達到真正多人同遊。
- 在Windows 95 底下，可讓您簡單地程式化你的搖桿按鍵(同時也可以在DOS遊戲中使用這些設定)。
- 使用倍能GrIP數位介面，可提升在遊戲中12-15%的效率。
- 倍能GrIP可支援每一個符合DirectInput的Windows 95 遊戲與DOS下的熱門遊戲。



歌騰資訊股份有限公司
地址：台北市八德路一段五號二樓之二
TEL:886-2-322-3220 BBS:886-2-357-9920


歌騰火鳥二代


歌騰雷鳥


歌騰白鷲


歌騰倍能Ramp


歌騰悍鷹


歌騰黑鷹


歌騰GAME PAD


歌騰可調速遊戲卡

虎鯊戰艦 TIGERSHARK

HYDROFOIL MODE:
Approx. height above ocean surface: 5'5"

A killer submarine.
A deadly hydrofoil.
The ultimate war machine...
COME HELL AND HIGH WATER

SUB-SURFACE MODE:
Hull pressure resistant to 1100 meters

TIGERSHARK

虎鯊戰艦 ─── 次世代海洋戰爭的終極武器





- 在海底及海上兩個全3D環境中流暢的以360度毫無死角的方式操作。
- 使用MMX技術，在機器上動畫及聲光效果媲美大型電動玩具。
- 支援巫毒3D加速卡效果大幅超越現有遊戲。
- 自動切換海底及海面兩個環境不同的武器配備，完全符合真實戰場的情況。
- 採用新一代繪圖技術，接近遠方物體時會由模糊逐漸清晰而不會突然的從莫名其妙的地方蹦出來。

- 立體聲及環場音效，不論從哪一個角度都能震撼您的聽覺。
- 可選擇第一或第三人稱景觀視野，獨一無二的外部輔助攝影機，提供另一個特別的景觀角度以應付緊急情況之需。















美商新美公司 北區 (02) 7060660 中區 (04) 2963060 南區 (07) 3234567 URL:http://www.ussummit.com.tw



www.ten.net


www.dwango.com



www.engage.net



www.heat.net



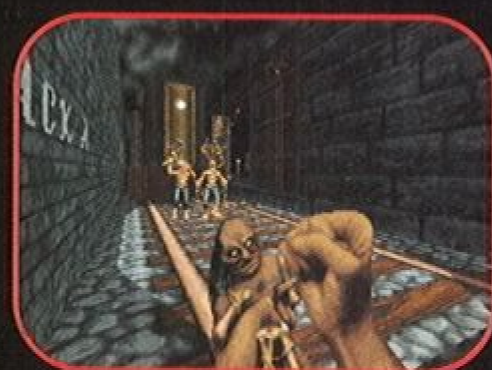
www.kali.net



www.mplayer.com

（以上皆提供連線服務，可與全世界玩家一同競技）









Splatter your friends with blood... on more On-Line gaming services than ever before (that is)!

美商新美的連線動作遊戲又來了

BLOOD™

血祭

- 死後復活的魔界英雄，只有吸血才能使生命延續。
- 提供最殘酷、刺激的浴血連線對戰功能。
- 最先進的AI敵人，不同的生命特質，具有主動攻擊玩家的能力。
- 使用毀滅公爵遊戲3D引擎，情境超級黑暗、暴力、恐怖，又帶有3D Reaims的黑色幽默風格。
- 90度的射擊角度、火力超強的雙槍功能，每一關都有數量驚人的武器及火力強化器…等。
- 比吸血鬼更嗜血的敵人，最先進的難度編輯系統，使遊戲更具侵略性、爆炸性與真實性。
- 令人眩目的3D場景，更先進的建築引擎，場景豐富更具立體感。



（美國原裝進口BLOOD專利立體血漿袋滑鼠墊同時上市）



美商新美公司　北區: (02) 7060660　中區: (04) 2963060　南區: (07) 3234567
URL:http://www.ussummit.com.tw

●日本當紅H-GAME
強力熱賣中！

淫獸教師





●採用擬似多線劇情發展架構！　●淫獸教師展現魔力！

烽煙四起的日本戰國、一代梟雄的煇煌戰史！

德川家康





您想了解德川家康崛起的經過嗎？

您想統馭擁有最強成員的軍團嗎？

您想藉著遊戲來認識戰國武將嗎？

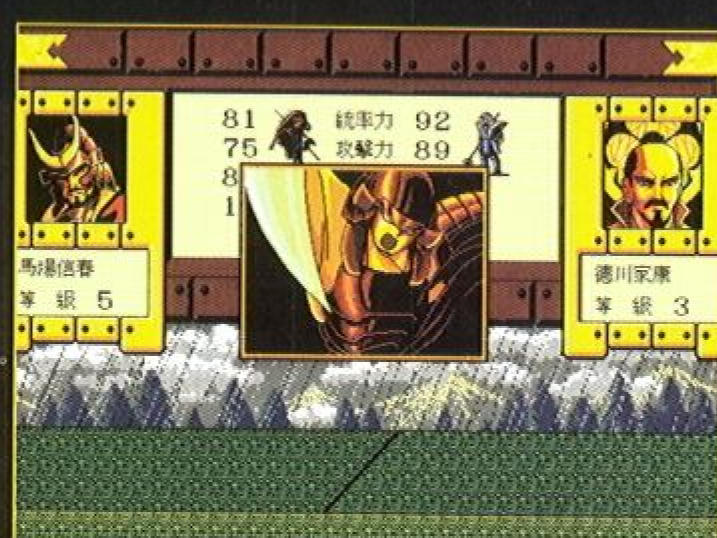
恭喜您！您將擁有一個最佳的選擇！

遊戲特色：

- 去除一般歷史模擬遊戲的單調性，以尊重史實演進過程
- 武將素質：行軍、攻擊、防禦與統率等能力
- 自組軍團強度：旗本隊、驗兵隊、足輕隊、鐵炮隊
- 靈活運用各種戰術及部隊的特殊能力包括：鼓舞、突擊、連攻與射擊
- 額外加一百點數值，可依玩家所需自由改變初期設定值。







日本『卒業Ⅱ』著名總企劃：鹿妻秀行最新養成RPG傑作！

銀河守護團

將在守護者的維繫下…和平
未來，大銀河裡的動盪不安…

大製作陣容：
「幽遊白書」人物原畫：加藤秦之
「卒業Ⅱ」總企劃：鹿妻秀行

內附CD
原音遊戲
主題曲

新類型養成RPG特色：

- 安排每周行程來執行各種工作任務。
- 依每各角色對話內容來進行角色事件設定。
- 依不同角色的特性和工作類型來處理不同事件完成任務。





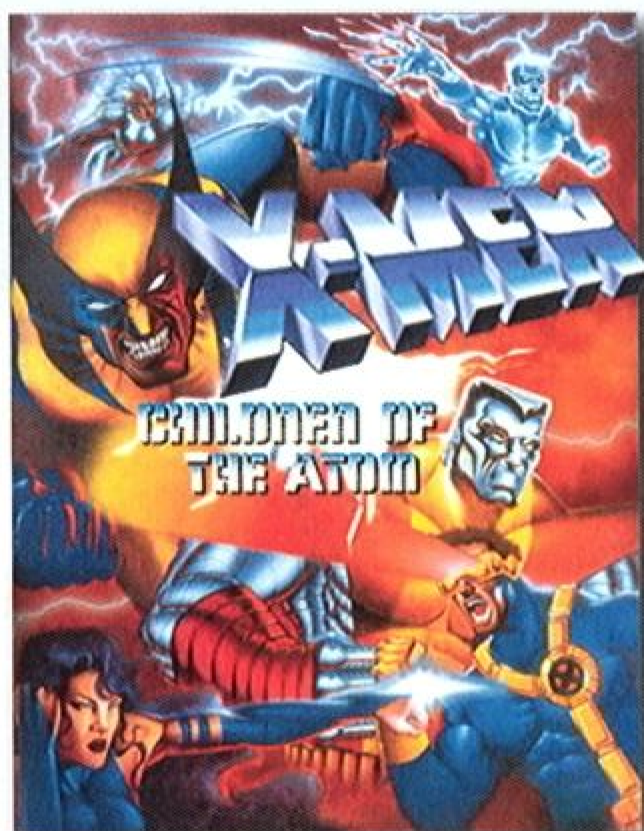



日本Imagineer公司授權總代理



彩虹高科技股份有限公司
台北市八德路一段 30 號 2 樓
TEL:(02)356-9166　FAX:(02)391-2484

徵求遊戲工作室、3D動畫人員及程式設計師
各大電腦門市、書局、漫畫屋均有售
郵政劃撥：18064246
戶名：陳重慶



X-MAN

卡普空

繼快打旋風後,再一次的強力出擊,將X-MAN搬上電腦螢幕,更多的攻擊方式,更多的防禦招式,更動人的音樂音效,快啓動你的電腦,準備好面對這些恐怖的對手了嗎?

七月上旬,火熱登場

CAPCOM　Acclaim entertainment,inc.　總代理 宏廣公司　總經銷 富峰群企業

MAGIC The Gathering 魔法風雲會



支援 1-4人 網路對戰

for Windows 95

完整中文手冊　即時戰略遊戲



這是比紙牌"魔法風雲會-戰鬥巫師"更深次元的世界.在這裡,你將驅使擁有220種咒語的喚獸台去召喚原始與力量的超自然魔物兵團.
在激烈的交戰漩渦中!每項獨特的法術在對抗其它的咒語時,所產生的反應都將依雙方魔法的種類屬性之差異而有不同的結果反應!!在這裡,你將準備進入另一層次的戰略空間.
在"魔法風雲會"中,你可以選擇4人同時在網路,Internet或Modem上進行對戰,並奪取對手的魔獸,
或獨自在浩瀚的3D科倫多大陸與電腦進行魔法的生死對決!!
歡迎你來到魔法師的終極戰場.

總代理 宏廣公司　總經銷 富峰群企業

熱力銷售中

全新型態遊戲　即將熱烈上市





CONSTRUCTOR 營造大亨

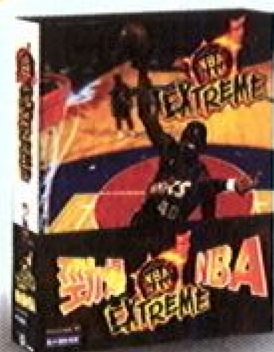
通信販賣

本公司全系列產品都可介由"劃撥","信用卡傳真","銀行轉帳",等方式進行購買,您可撥02-2320033轉服務部,索取本公司產品目錄.
劃撥帳號:富峰羣企業有限公司 18659724
信用卡方面,本公司可使用VISA,MASTER與AMERICAN EXPRESS.您可撥本公司服務電話02-2320033索取相關表格.
本公司另有24小時傳真線:02-2312679,您有任何相關疑問也可利用該傳真機,將您的問題傳真上來,並屬名客服部收即可

暑 假 來 囉

籃球系列

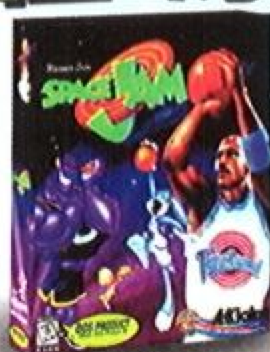
勁爆NBA



超高真實感
強力籃球

Win95

怪物奇兵



電影級質感
喬丹籃球

DOS/Win95

占卜系列

塔羅牌占卜

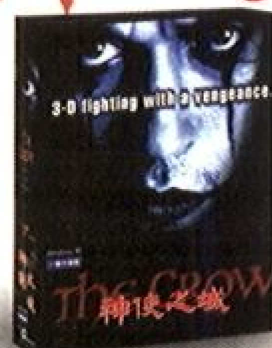


古埃及秘法
塔羅論命

Win31/Win95

動作系列

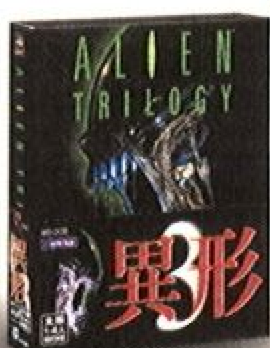
神使之城



超詭異快感
靈異格鬥

Win95

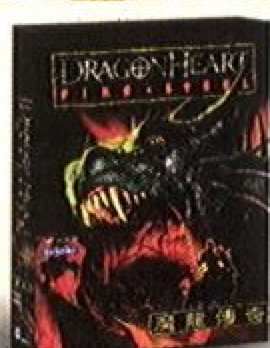
異形



極恐怖星站
立體射擊

DOS/Win95

魔龍傳奇

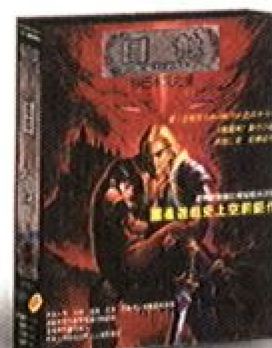


古巨龍登場
橫向捲軸

Win95

經典系列

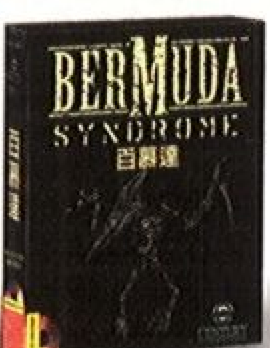
日蝕



極致解析度
角色戰略

DOS/Win95

百慕達



神秘百慕達
橫向捲軸

Win31/Win95

富貴列車

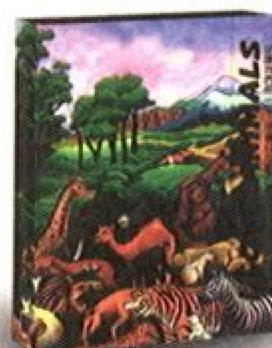


瘋狂大爆笑
角色冒險

DOS/Win95

幼教系列

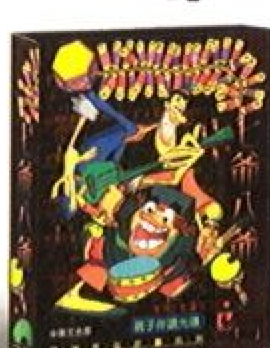
我愛動物



中日英三語
國際教學

Win31/Win95

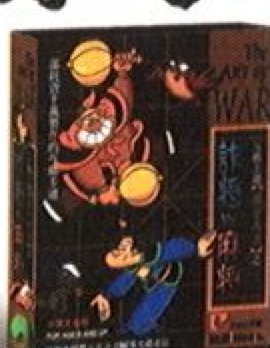
七爺八爺



古民俗故事
互動卡通

Win31/Win95

孫子兵法



古經典兵法
互動卡通

Win31/Win95



富峰群企業

台北縣永和市中和路343號 7F-3
Tel:(02)23200033Fax:(02)2312679

最好的中文化即時戰略遊戲！

AngelFish™

攻殼總司令

一段未完成的星際和平任務，二千年後在你身邊甦醒開始

ROBOT COMMANDER

攻殼の司令

PC CD-ROM
Windows 95

MULTI PLAYER
8
COMBAT STRATEGY

台灣地區總經銷
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司

AngelFish™
ANGEL FISH INTERNATION LIABILITY CO., LTD.
Fax: +886(2)990-2004

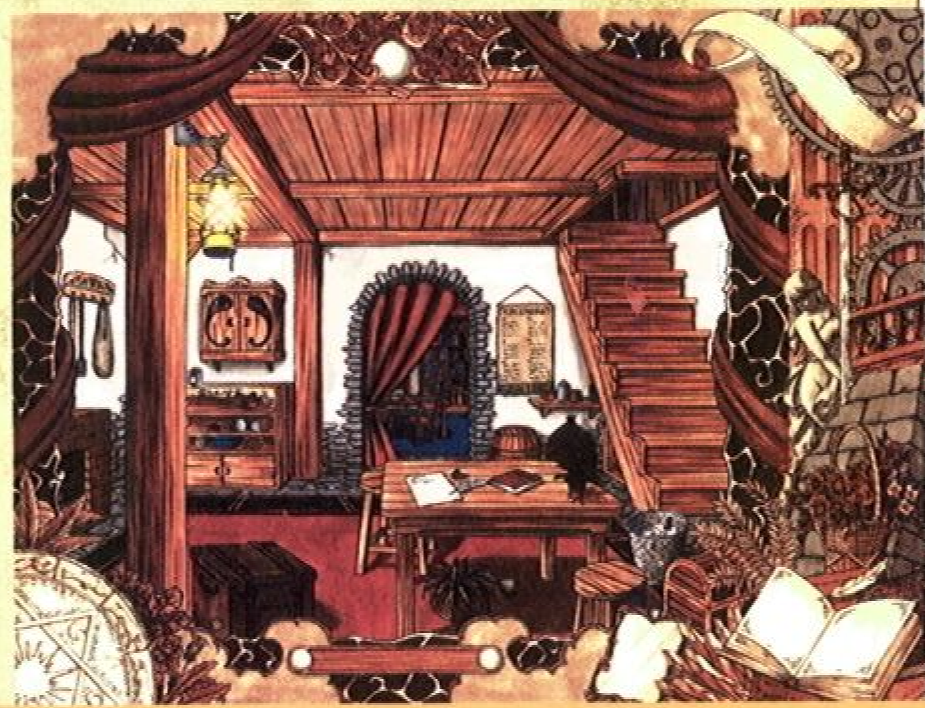
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

少女魔法師

● 作業系統：能啓動 Windows 95 中文版的環境
● CPU：推薦使用 Pentium 以上
● 記憶體：12MB (推薦使用 16 MB)
● 顯示卡：能夠對應 DirectX™，640 × 480 (256色) 的顯示卡
● 音源：CD-DA / PCM 對應







日商帝技爺如股份有限公司　台北分公司
台北市復興北路 2 號 5 樓 13 室　Tel : 02-721-2592　Fax : 02-711-6259

英雄戰記

德亞斯的邪念

踏著未知的大地 追逐流雲的旅程

英雄的冒險就要展開⋯


狄克


琳


柯希卡


諾隆


德瑞爾


法蘭


娜迪亞


龍特

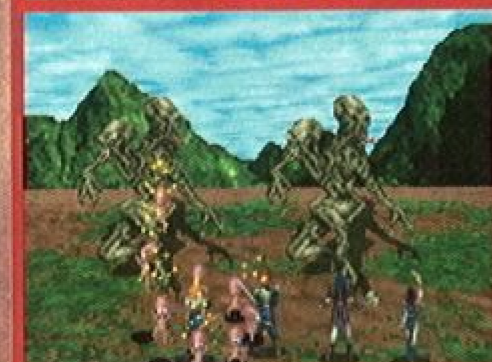

沙卡修

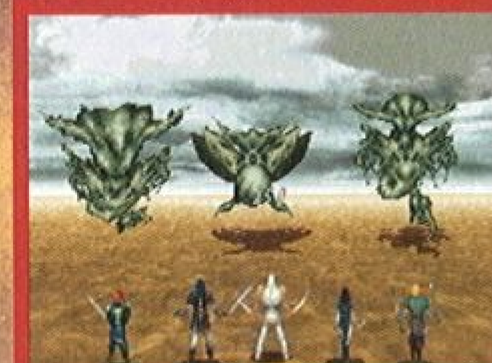

艾薩克


萊恩

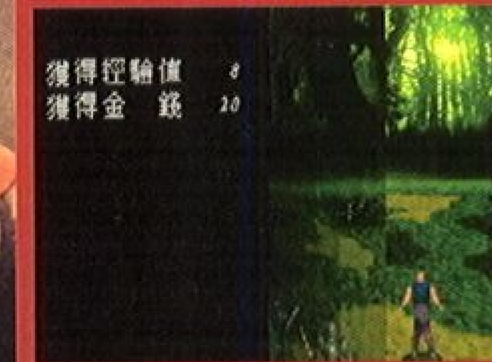












姓名：娜迪亞
年齡：20 HP 186/ 186
身高：170 MP 222/ 227
等級：23 EXP 50582

臂力 36 守備 32 身體狀況：良好
速度 27 幸運 20 次回EXP 55000
智慧 39 攻擊力 60
魔防 30 防禦力 60
技術 0 全體金錢 4167

各種華麗的場景



英雄戰記

51爆發了

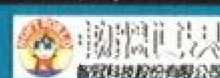


前所未有的特效



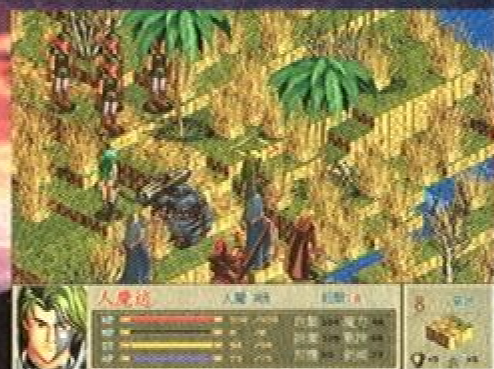
1997/新科技軸心 製作
大嘉出版有限公司 發行 TEL 886-2-5033119
NEO TECH AXIS 新科技軸心



在這個魔法劍術的世界裡 所有的夢幻都可能成真







五百年前的傳說，善惡觀念的交織與英雄們的事蹟都將在超時空英雄傳說II中登場，融匯成一部史詩般的冒險歷程．在這以高解析度製作的畫面中您可以欣賞到近似真實人物比例的隊員在戰場上戰鬥，伴隨着悠揚的音樂進行您的冒險．不懷好意的怪物，形形色色的人物，百餘種各式魔法劍術與分岔的故事劇情將引導您進入超時空英雄的神秘領域，和伙伴們共同為這個世界而努力．




四部劇情八十張地圖一百個章節組合成完整世界.
多線式劇情多重結局, 憑您自己的選擇打出一條生路.
隨著您的不同抉擇將影響身旁角色對您的態度.
—— 從情侶到敵人都有可能發生.
高水準3D動畫, 華麗過場畫面貫穿全場.
情投意合的情侶可以聯手施展絕技, 威力冠古絕今.
百餘種劍術和法術直接在戰場呈現, 真實感十足.
五種不同難度自由選擇.
致命刁鑽的電腦AI, 可以自行調整其IQ
高畫質精美SVGA顯示模式, 絕對滿足視覺的精美畫面
開放式的轉職系統, 99種我方職業自由選擇.
召喚獸可保留與轉職, 讓您培育自己的強力喚獸.
雙人劍術招式更多, 招招奪魂索命.






已經上市

2 超時空英雄傳說

復仇魔神



狂賀超時空英雄傳說獲得
1. PC Gamer 國產最佳戰爭遊戲
（電腦玩家第 69 期 P107）
2. CEM STAR 1997 國產最佳戰略遊戲



宇峻科技股份有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
板橋市文化路一段127號2樓

劃撥帳號:18779330（可享九折優惠）
服務電話:(02)2724961 BBS:(02)2722471
我們的網址:www.uj.com.tw
email:uj@vip.fancy.com.tw

台灣總經銷:


軟體世界
智冠科技股份有限公司
台北:(02)7889188
台中:(04)2020870
高雄:(07)8150988

1997 6/20

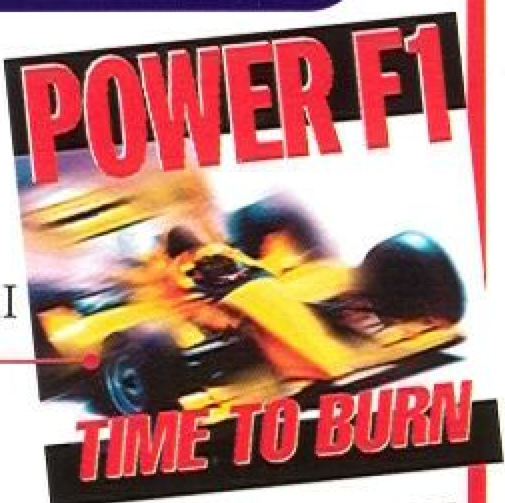
軟體世界雜誌 第99期

軟體世界 PC CHAMP SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

專題企劃



SUPER NEW FILES





超級檔案夾



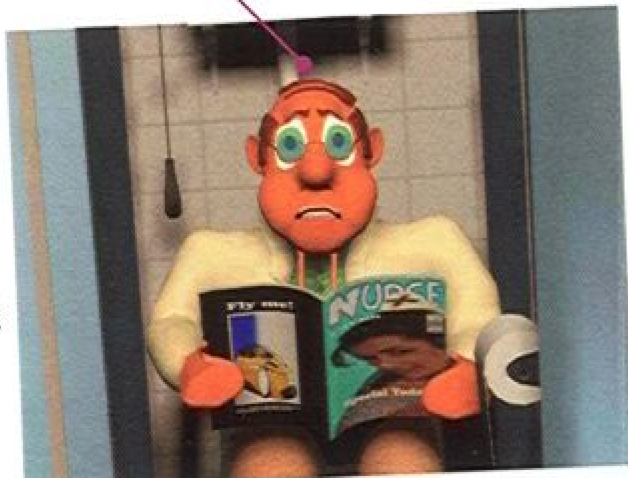


遊戲攻略



遊戲獵人

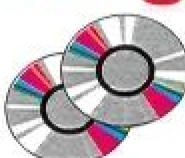






JR新幹線





網路逍遙遊

139 特別報導

112 封面故事



139 PC 地帶

其他專欄

●中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
●中華民國78年4月創刊，每月15日出刊

編輯室報告

一直浸淫於遊戲中的玩家不曉得有沒有發覺，一場場的征戰、一幕幕的勝利，最後留下來的不是勇者，就是英雄，這種傳統的正義必勝觀念，一直以來都是教育和社會所給予的不變規則。或許有人會質疑正義會永遠勝利嗎？那麼邪惡的一方就必需是失敗者嗎？這些制式的觀念與想法，在地城守護者（Dungeon Keeper）中完完全全的遭到顛覆，玩家扮演一個極端邪惡的巫師，在地下城中培養自己的勢力，支配麾下的小鬼、怪物爲您挖掘金礦及建造您的地下城堡，並設置各種致人非命的陷阱。而決定要摧毀您的邪惡帝國並盜走寶藏的英雄、勇者也會積極地進入您辛苦建立的地下城內，準備完成他們的正義使命。正義與邪惡的宿命之戰於焉展開，正義會慘敗，邪惡會勝利嗎？那就要看你夠不夠壞囉!?

據台灣發行公司－美商藝電表示，該遊戲的美國預定發售日期是6月下旬（請注意!!是預定，不是確定），台灣地區將於7月上旬正式銷售（如果美國6月下旬發行的話），藉時還會發行中文版。本期封面故事的有詳細專文介紹，想當惡人的玩家一定得看哦！

如果說「魔獸爭霸系列」是即時戰略遊戲中的經典之作，相信應該不會有人反對，對於該遊戲的精彩部份，本刊及其他友刊都做過不少介紹與攻略，在此就不再贅言。而正當該遊戲風靡世界，造成一股即時戰略風潮後，製作研發公司Blizzard又推出了另一套讓全世界玩家廢寢忘食的即時動作 RPG －暗黑破壞神（ Diablo ），一時之間，朋友、編輯作家連絡見面後，一定是「我昨天晚上在Battle.net 上砍翻了一堆戰士」，「目前最強最猛的武器裝備是…」，「我的 40 級法師火球術攻擊力是 ???」…之類話題優先討論，由此可看出 Diablo 的魅力可謂空前。

或許玩家對上述的遊戲非常熟悉且擅長，但對於開發製作遊戲的Blizzard應該都不甚瞭解，爲此本刊特派專員前往該公司深入探查，爲玩家揭開Blizzard幕後製作的過程及不爲人知的內幕，並對該公司預計發行的新產品詳細地剖析介紹。如此獨家的特別報導，讀者豈可錯過！

令人瘋狂沉迷於殺戮世界的雷神之鎚（ Quake ）與毀滅巫師（ Hexen ），分別有推出二代的消息發佈，本期 Super New Files 和軟世新聞中都有其介紹，如果你殺累了正在休息，別忘了翻翻雜誌。

下一期軟體世界雜誌將邁入100期，請讀者期待我們的蛻變…

鍾文榮

TOP 20

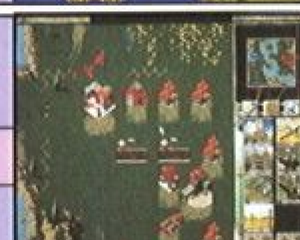
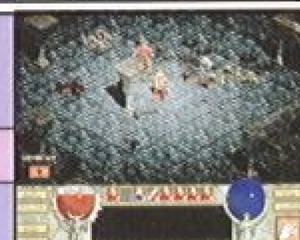
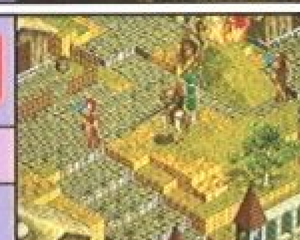
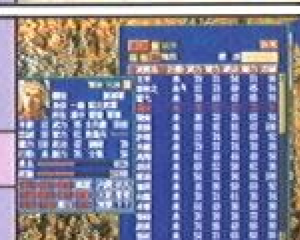
～1997・6・20～

綜合票選 THE BEST

- 統計日期：4月 20 日～5月 20 日
- 總得票數： 1604 票
- 其　　他：98
- 資料來源：軟體世界雜誌 98 期選票

TOP 10

◆讀者票選

名次	遊戲	上期	平均分數	票數	
1	仙劍奇俠傳	1 —	92.21	307	
2	金庸群俠傳	3 ↑	93.73	118	
3	終極動員令－紅色警戒	2 ↓	94.12	81	
4	暗黑破壞神	4 —	95.34	80	
5	神奇傳說	6 ↑	93.66	46	
6	超時空英雄傳說 II－復仇魔神	9 ↑	95.09	38	
7	三國志 V	5 ↓	93.15	28	
8	同級生 II	8 —	94.68	20	
9	魔獸爭霸 II	9 —	94.89	15	
10	古墓奇兵	NEW	92.1	13	

綜合票選 THE BEST

1 金庸群俠傳

□智冠科技

□角色扮演

加權平均數 226



中獎名單

台北縣＊簡誌良	台北縣＊葉俊毅	台北縣＊林書龍
台北縣＊陳世鈞	台北市＊劉家豪	桃園市＊鞠之韡
桃園市＊林峻宇	桃園縣＊沈榮恭	桃園縣＊羅武桓
台東縣＊蔡宗穎	彰化縣＊陳梓揚	高雄市＊彭彥博
高雄市＊吳佩璽	高雄縣＊黃志宏	高雄縣＊蔡任右
高雄縣＊陳毅乾	雲林縣＊郭忠南	三重市＊許伯安
台中市＊李建樺	基隆市＊林玉娟	

●以下廿名讀者可獲得智冠科技已出版遊戲軟體一套，請中獎者速與編輯部聯絡。

TOP 10 ◆經銷商排行

排名	遊戲名稱	上期	出版公司	套數
1	金庸群俠傳	1 —	智冠科技	598
2	超時空英雄傳說II－復仇魔神	5 ↑	智冠科技	596
3	終極動員令－紅色警戒	3 —	第三波	392
4	紅色警戒之危機任務	8 ↑	第三波	373
5	神奇傳說	4 ↓	智冠科技	354
6	吞食天地III	7 ↑	智冠科技	348
7	戀愛物語	NEW	華義國際	328
8	金瓶梅之偷情寶鑑	6 ↓	智冠科技	258
9	仙劍奇俠傳	NEW	大宇	240
10	暗黑破壞神	2 ↓	松崗	229

TOP 10 ◆最期待發行之遊戲

排名	遊戲名稱	出版公司	期待百分比	票數
1	太空戰士VII	未定	98.0%	318
2	霹靂幽靈箭	智冠科技	96.0%	101
3	神鵰俠侶	智冠科技	94.7%	87
4	中華職棒III	智冠科技	97.8%	57
5	仙劍奇俠傳II	大宇	96.0%	49
5	同級生III	歡樂盒	95.8%	49
7	神奇傳說－時空道標	智冠科技	96.4%	44
8	阿貓阿狗	大宇	93.0%	32
9	炎龍騎士團－風之紋章	漢堂	96.4%	12
10	俠客英雄傳III	精訊	93.6%	11

特別感謝本月提供資料的全省 32 家經銷商

北部地區：人人書局、天青資訊有限公司、知航國際有限公司、晝達資訊有限公司、創世紀電腦超市、大直書局、風神電腦有限公司、安政資訊有限公司、旭志資訊有限公司、古悅軒企業有限公司、書耕書局、名星資訊有限公司、弘城資訊有限公司、竹軒電子有限公司、亞細亞電腦有限公司、北洋書局、世國資訊有限公司、仲美資訊有限公司、古今集成書局、順發電腦有限公司中壢店、大成堂圖書事業有限公司

中部地區：詠銘科技有限公司、遠太電腦科技有限公司、忠一電腦有限公司、隆嘉電腦專賣店、吉康資訊有限公司、冠龍科技開發有限公司、龍軒書局有限公司

南部地區：宏華軟體書城大昌店、光統文化廣場屏東店、宏華軟體書城台南店、傑登電腦股份有限公司



新片動向

歡樂盒有限公司　服務電話：02-2316454　傳真：02-2316424
E-mail ：gamebox@tpts5.seed.net.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售　價	發行日期
聖女傳説	角色扮演	中文 CD 版	DOS	760 元	6 月 12 日
三國列傳	即時戰略	中文 CD 版	DOS	800 元	6 月 26 日
致命的毒藥	益智	中文 CD/DISK 版	DOS	760 元	7 月 10 日
日沒	即時戰略	中文 CD 版	DOS	800 元	7 月 15 日
誕生 Special	策略養成	中文 CD 版	DOS	760 元	7 月 16 日

旭光資訊股份有限公司　服務電話：02-9142497　傳真：02-9142505
網址：www.sungraph.com.tw　E-mail ：ssa@ms2.hinet.net

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售　價	發行日期
虎將神兵	戰略	中文 CD 版	DOS	未定	6 月中旬
中國武將列傳	戰略角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	7 月中旬

憶弘國際有限公司　服務電話：02-2189808　傳真：02-2189801
網址：www.mmi.com.tw　E-mail ：19123111@tpts1.seed.net.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售　價	發行日期
Harpoon 97	戰略	原文 CD 版	WIN95	未定	6 月
Capitalism Plus	策略	原文 CD 版	WIN95	未定	6 月
iF-22 Lightning	飛行模擬	原文 CD 版	WIN95	未定	6 月

大宇資訊有限公司　服務電話：02-3560955　傳真：02-3560969
網址：www.softstar.com.tw　E-mail ：www@softstar.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售　價	發行日期
聖域爭輝	戰略	中文 CD 版	DOS/WIN95	未定	暑假
我要學日文	教育	中文 CD 版	DOS/WIN95	未定	8 月

富峰群企業有限公司　服務電話：02-2320033　傳真：02-2312679
E-mail ：fullcorp@tptsl.seed.net.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售　價	發行日期
鐵血鬥士	動作	原文 CD 版	DOS	未定	6 月 10 日
熾天之翼	戰略	中文 CD 版	DOS/WIN95	未定	7 月 1 日
營造大亨	模擬	原文 CD 版	WIN95	未定	7 月中旬

互旺科技股份有限公司　服務電話：02-7161111　傳真：02-7161112
網址：www.infopro.com.tw　E-mail ：newmedia@infopro.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售　價	發行日期
魔法門英雄無敵 II	角色扮演	原文 CD 版	DOS/WIN95	950 元	6 月 5 日
傭兵戰爭	策略	原文 CD 版	WIN95	780 元	6 月 10 日
暴力飛車	動作	原文 CD 版	WIN95	880 元	6 月 10 日

華義國際股份有限公司　服務電話：02-5674817　傳真：02-5815072
網址：www.hwaei.com.tw　E-mail ：robere@mail.hwaei.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售　價	發行日期
黃泉的封印	角色扮演	中文 CD 版	WIN95	600 元	6 月
卒業 II	養成	中文 CD 版	WIN85	700 元	7 月
七海爭霸	戰略	中文 CD 版	WIN95	780 元	7 月

第三波文化事業股份有限公司　服務電話：87803636　傳真：87805656
網址：www.acertwp.com.tw　E-mail ：tpw@acer.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售　價	發行日期
摩天大樓	策略	中文 CD 版	WIN3.1/WIN95	680 元	6 月中旬
洛克人 × 3	動作	原文 CD 版	WIN95	未定	6 月中旬
超級快打方塊 II Turbo 版	動作	原文 CD 版	WIN95	未定	6 月中旬
三國志 V + 威力加強版合集	策略	中文 CD 版	WIN95	2200 元	6 月中旬
天天樂翻天	益智	原文 CD 版	WIN95	未定	6 月下旬
雲斯頓賽車 II	運動	原文 CD 版	DOS/WIN95	1350 元	6 月下旬
英倫霸主 II	即時戰略	原文 CD 版	DOS/WIN95	1350 元	6 月下旬
至尊麻將	策略	中文 CD 版	WIN95	299 元	6 月下旬
叛變安塔拉	角色扮演	原文 CD 版	WIN3.1/WIN95	1350 元	6 月下旬
異星戰神	動作	原文 CD 版	WIN95	990 元	6 月下旬
歐洲足球大聯盟	運動	原文 CD 版	DOS/WIN95	990 元	6 月下旬
惡靈古堡 +POWER VR 卡	動作冒險	原文 CD 版	WIN95	6000 元	6 月下旬
大富翁總動員	策略	中文 CD 版	DOS/WIN95	680 元	7 月
Conquest Earth	即時戰略	原文 CD 版	WIN95	1080 元	7 月
Dark Colony	即時戰略	原文 CD 版	WIN95	未定	7 月

安峻科技有限公司 服務電話：02-9537263 傳真：02-9568234
網址：www.gpc.net.tw E-mail：max@mail.gpc.net.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
三國志蜀漢英雄傳	3D 動作	中文 CD 版	DOS/WIN95	720 元	7 月下旬

美商新美股份有限公司 服務電話：02-7060660 傳真：02-7548803
網址：www.ussummit.com.tw E-mail：tmcheng@ussummit.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
銀河帝國	模擬	原文 CD 版	DOS	1200 元	6 月 11 日
格鬥戰神	格鬥	原文 CD 版	WIN95	980 元	7 月 1 日
血祭	動作	原文 CD 版	DOS/WIN95	980 元	7 月 11 日

泰騰股份有限公司 服務電話：02-9184601 傳真：02-9149835
E-mail：and9763@ms1.hinet.net

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
青澀的果實	冒險養成	中文 CD 版	DOS	690 元	6 月上旬
山海經之神州戰役	策略角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	7 月中旬

捷友資訊科技股份有限公司 服務電話：02-6485858 傳真：02-6484288
網址：www.apexsoft.com.tw E-mail：mjmaster@apexsoft.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
鐵卒之網路象棋	智育	中文 CD 版	WIN95	未定	7 月中旬

美商藝電股份有限公司 服務電話：02-7476588 傳真：02-7476312
網址：www.ea.com.tw E-mail：supporteam.bbs@bbs.ee.ntu.edu.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
美國職棒大聯盟 98	運動	原文 CD 版	WIN95	1080 元	6 月 4 日
PGA 高爾夫專業版	運動	原文 CD 版	WIN95	980 元	6 月 15 日
地城守護者	角色扮演	原文 CD 版	DOS/WIN95	1080 元	6 月 17 日
688 攻擊潛艇	模擬	原文 CD 版	WIN95	1080 元	6 月 24 日
牙牙學語－加値版	幼教	原文 CD 版	WIN3.1/WIN95	1350 元	6 月 24 日
學前教育組－加値版	幼教	原文 CD 版	WIN3.1/WIN95	1490 元	6 月 24 日
起跑線上 加値版	幼教	原文 CD 版	WIN3.1/WIN95	1350 元	6 月 24 日
思考遊戲	幼教	原文 CD 版	WIN3.1/WIN95	980 元	6 月 24 日

松崗電腦圖書資料股份有限公司 服務電話：02-7044454 傳真：02-7042762
網址：www.unalis.com.tw E -mail：esd@cc.unalis.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
魍魎戰記	角色扮演	中文 CD 版	WIN95	690 元	6 月初
三隻眼－吸精公主	冒險	中文 CD 版	WIN95	840 元	6 月中
亡命暗殺令	動作射擊	原文 CD 版	WIN95	840 元	6 月中
超級卡曼契 III	飛行模擬	原文 CD 版	WIN95	840 元	6 月底

龍愛科技有限公司 服務電話：04-3107066 傳真：04-3107068
E-mail：hjm66@tpts4.seed.net.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
紅樓夢之玲瓏彩玉	智育	中文 CD 版	DOS	未定	6 月下旬

智冠科技有限公司 服務電話：080-741009 傳真：07-8151992
網址：www.soft-world.com.tw E-mail：e929@ms12.hinet.net

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
水滸傳	策略角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	6 月
霹靂幽靈箭	角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	6 月下旬
歡樂彈珠台	益智	原文 CD 版	WIN95	未定	6 月中旬
神鵰俠侶	角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	7 月下旬
天龍八部	角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	暑假
中華職棒 III	運動	中文 CD 版	DOS	未定	暑假

新意股份有限公司 服務電話：02-7712968 傳真：02-7783633
E-mail：art9@ms1.hinet.net

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
格鬥學園	人物養成	中文 CD 版	DOS	600 元	7 月
龍機傳承	角色扮演	中文 CD 版	DOS	700 元	暑假
生死遊戲	即時戰略	中文 CD 版	未定	未定	暑假

英特衛多媒體聯合國 服務電話：02-9996768 傳真：02-9992195
網址：www.interwise.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
阿卡尼亞傳說最終章	角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	6 月
群魔亂舞	格鬥	中文 CD 版	DOS	未定	6 月

日商帝技爺如股份有限公司 服務電話：02-7212592 傳真：02-7116259
E-mail：tgltpe01@ms7.hinet.net

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
少女魔法師	策略養成	中文 CD 版	WIN95	740 元	6 月底
神奇傳說－時空道標	策略角色扮演	中文 CD 版	WIN95	740 元	7 月底

黑暗帝國

DARK REIGN THE FUTURE OF WAR

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	未定	機種：未定 記憶體：未定 顯示：未定 音效：S 操作：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Activision	未定	春季	

玩家將是銀河的救世主

黑暗帝國（Dark Reign）是一個以二十七世紀爲故事背景的遊戲，在這個未來世界中，內戰襲捲整個銀河系。擁有珍貴水資源控制權的帝國 Imperium，控制了數千個世界的命運。這些世界受到一小撮但抵抗力強的自由衛隊包圍，他們正試圖打破帝國控制水資源的權力。

然而，帝國已發展出一個具備巨大毀滅性的武器，能夠在短短的幾秒內便摧毀全世界。這時，有一位科學家成爲全人類生死存亡的關鍵，據信他已在受戰火摧殘的史特拉達遇難。

玩家在遊戲中便是要扮演一支遠征軍的隊長，主要任務是要找到並救出這名叫作 Bole 的科學家。因此，玩家必須深入已經發生戰爭的帝國，並藉由研究出帝國的作戰及自由衛隊的戰鬥策略，找出他們的弱點，才能將敵人悉數殲滅。也唯有解救出科學家，並擊敗威脅他的武力，玩家才可以扭轉整個銀河系的命運。



爲了生存，你必須戰鬥。

Activision搶攻即時策略遊戲市場

Activision 目前正以全新的組合，以及這套名爲“黑暗帝國”的戰鬥遊戲，試圖進入即時策略遊戲市場。儘管面臨同業的競爭，Activision 卻已擬定全盤的計劃，希望成爲即時戰略遊戲的佼佼者。在市場上早已存在各式各樣的引擎及數不清的遊戲，身處遊戲戰國時代的 Activision 只有一個優勢：他們從一無所有開始，不會遇到以往在設計上或風格上的阻礙，並且能冷靜地檢討整個競爭市場，進而設計出每一項特點都可能是玩家所要求，且也可能是他們沒碰過的遊戲。

據“黑暗帝國”的計劃執行長Josh Resnick 表示：「我們試圖在遊戲中建構全宇宙，因此，我們將會花一點時間講述故事的原委，並把世界介紹給玩家認識。」他說，遊戲的世界牽涉到一群離開地球後，仍繼續從事能解開物質秘密的 115 元素之研究的科學家，他們是已是被人遺忘的一群。這群由頂尖科學家 Bole 所領導的團體，遭到地球新獨裁武力 JDA 的攻擊（當時地球人口已超過負載）。JDA 在重創 Bole 的飛行器後，便脫隊離去，留下殖民部隊獨自往新天地的路途飛去。

過了數百年後，玩家現在是這群衣衫襤褸的殖民部隊後裔的領導者，而根據調查線報指出，Bole 可能還活著，你和你的同伴現在必須運用最先進的科技與帝國的戰鬥部隊和自由衛隊一較高下。這場三方大戰決定的不僅是Bole的命運，更將決定的人類前途。

停留點設計

➡在浩瀚的銀河中，處處都隱藏著殺機。





⬅你所對的將是銀河系的精銳部隊。

"黑暗帝國"遊戲的原始規劃包括直線視野（line-of-sight）、即時的高地與地形升降、實際影響部隊移動的地勢變化、以及一個能夠讓玩家設立十四個停留點（waypoints）後，再以單一行動命令移運部隊的介面等。這些富創意的設計使玩家終能在遊戲中進行更多的策略規劃，而非只將部隊集合起來後來一場大混戰。玩家藉由使用停留點，部隊將能出現在敵人的側翼；藉由地表的掩護，能進行基本的埋伏；而藉由地形優勢，能對迎面而來的敵人一網打盡。

"黑暗帝國"的作戰部隊幾乎已囊括所有戰爭遊戲中可能出現的噱頭，人物從能夠偷取敵軍科技的間諜，到身負炸藥直搗黃龍的自殺炸彈攻擊者，樣樣皆有。

至於遊戲中的武器設計更是出色，所有的部隊都可以直接受命，或者接受包括站哨、獵殺（追蹤並給予摧毀）、侵擾、護送、自殺、以及保護總部等作戰命令。一支部隊的韌性代表他們在求救前可以承受多少殺傷力；而一支部隊的自主性則決定個體如何以自己的意志對情況作出反應。所有的活動全部在地圖上進行，並加入震撼的視覺藝術與聲音效果，把整個遊戲戰爭場面襯托得相當壯大。



停留點的設計，是遊戲的一大突破。

➡戰爭場面壯大是本遊戲的特色之一。



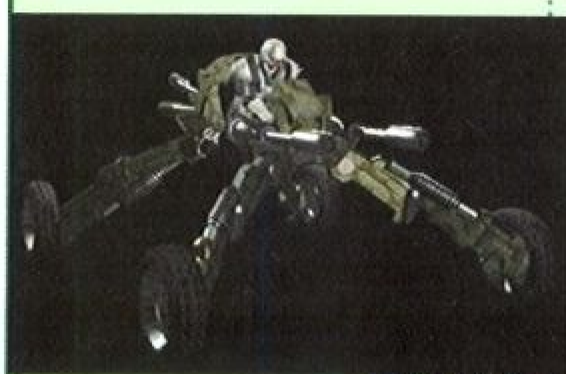


⬅一切活動都在地圖上進行。

與眾不同的司令部

"黑暗帝國"的另一個新特點是司令部的觀念。在遊戲中，擁有五十至一百支部隊的團體便需要建立一個司令部，因此，旗下的部隊越多，便需要越多的司令部。這點倒給遊戲添加了一個全新的要素，因爲玩家必須把注意力放在特定量的資源上，以便保衛能使戰鬥持續不懈的基地，相對地，統領大部隊需要的資源與防衛力便多一點，否則便把整支部隊陣容維持適度規模就可以了。

最後，仍有一些遊戲的獨到之處要向玩家交待。例如，"黑暗帝國"將在遊戲中加入建構套件（construction kit），使玩家能設計自己想要的戰鬥關卡。此外，本遊戲亦加入能允許八人對戰的多人共玩支援。



⬅公理只是空談，武力才是主宰。

➡水域是部隊活動的障礙之一。

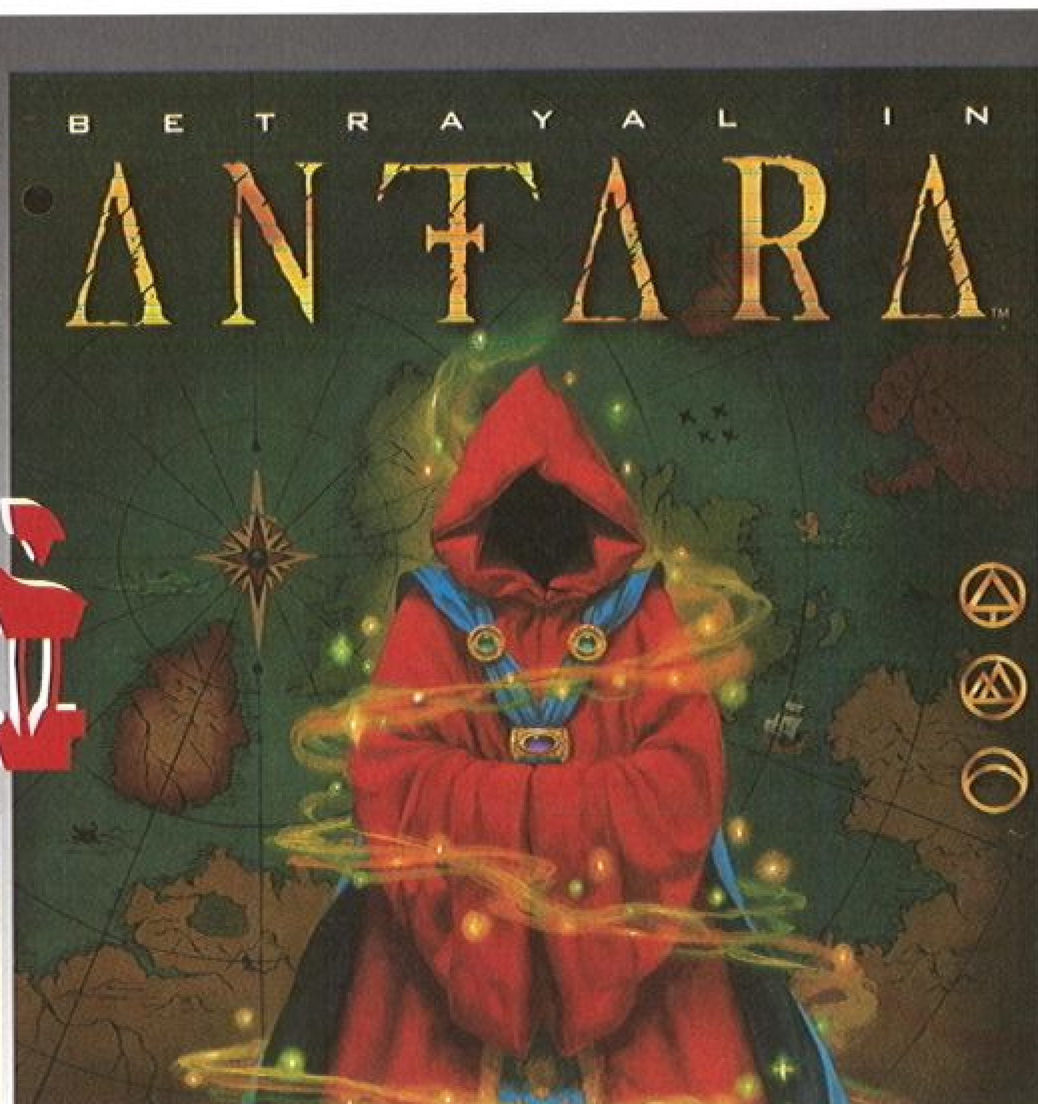




眾多的武器系統，保証讓玩家值回票價

BETRAYAL IN ANTARA

叛變安塔拉

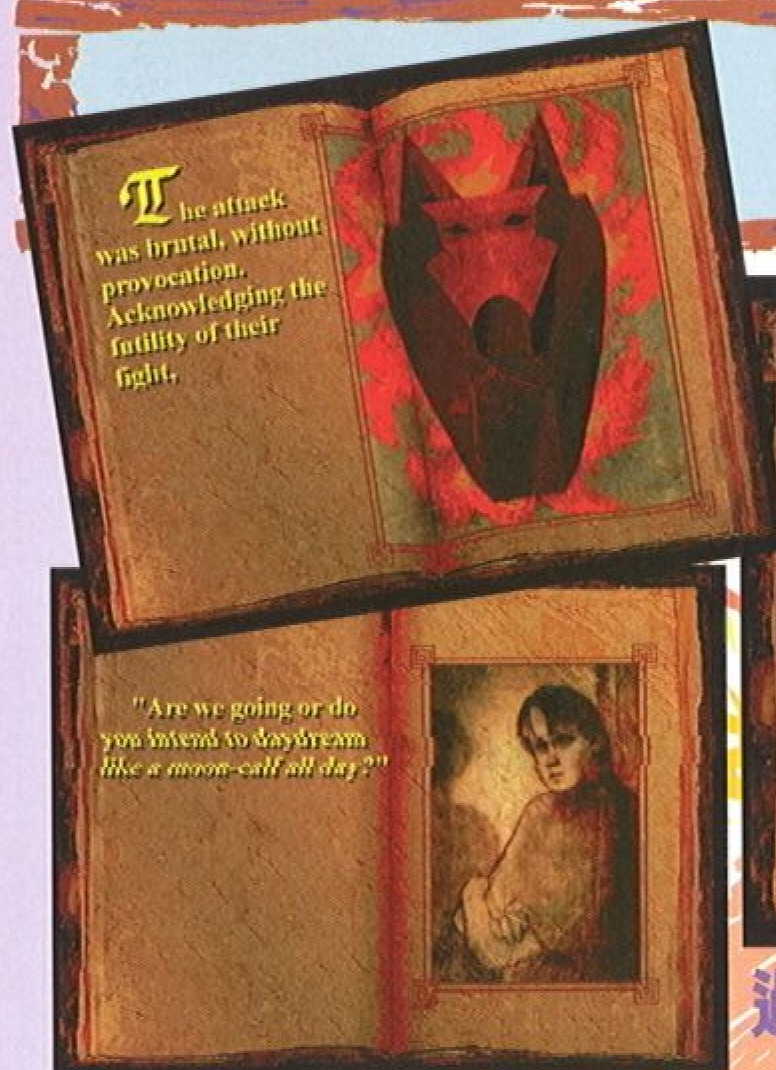


遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	光碟版	WIN95	機種：P-75 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Sierra	第三波	六月下旬	

“叛變克朗多”是Sierra的子公司Dynamix設計過的唯一角色扮演遊戲。雖然一般人並不看好，但結果卻出奇的受人歡迎。除了合作的作家文采驚人之外，整套系統的體貼和照顧也讓人十分的愛不釋手。

現在，原來的作者和另一家公司合作，正在設計同樣的續集遊戲。而Dynamix則利用改進過的整套系統再度設計了一套遊戲，“叛變安塔拉”就是這個最後的結晶。

以章節進行的故事系統





過場章節以真人語音打搭配

前一代由於是小說所改編的，整個故事的推進也是用小說章節的方式來進行，在眾多的角色扮演遊戲中闖出了一片天空。而這一代使用的也是相同的系統，章節與章節間的銜接是用類似閱讀小說的方法來進行的。玩者觀看這故事，就像在觀看一本故事書一般，與上代不同的是，這一代的所有過場章節幾乎都有真人語音的搭配，讓玩者觀看起來更有聆聽說書人講古的感覺。

這一代的戰鬥系統仍然延續了上一代的優點，利用了第三人稱視角的方式來進行遊戲的戰鬥，玩者可以在有限的空間裡操縱自己的三個角色來和敵人周旋，運用各種戰術和技巧或是法術來和他們周旋。在目前測試板中筆者可以遇到的角色有野蠻人、海盜、山賊和巨大的地底怪物。其中許多場戰鬥都必須要經過仔細的考量，審慎的運用集中武力攻擊的戰術來加以個個擊破，否則很有可能會遭遇到不測。



以六角格進行的戰鬥系統

創新的法術和技能系統



以圓形圖來分配學習時間



玩者可利用法術分類的特性自行加以混合

這一代的技能依然延續了上一代的設計，每一個技能都是用得越多次才會越有提升的機會，玩者常常用劍砍人，攻擊的能力就會自然的上升。而且這次有了新的設計，玩者可以運用一個圓形圖來輕鬆的分配花在各個技能上的時間，從而將每一個技能訓練、學習的時間比例劃分出來，屆時花比較多時間學習的能力就會自然的快速上升。而這次的法術也增加了許多花樣，法術中分成許多的部門，像是電、接觸性、持續性、創造性等等的分類，玩者可以自己利用這些法術的種類來進行修煉，直到到達一定程度。玩者就可以利用這些法術的分類來進行混合，自己創造各種各樣的法術，相信這一點會讓玩者有了更多自行掌控的樂趣。

傳統的角色扮演遊戲中，往往自動繪製地圖的功能都是十分的簡陋，甚至沒有什麼太大幫助的。但是“叛變安塔拉”的地圖設計的非常體貼，除了有兩種解析度可以切換，能夠讓玩者了解自己目前身處的位置之外，地圖上還可以自動加上許多的描述和圖案。如果玩者把自動繪圖系統打開，那麼電腦將會幫你把所有的特點，包括了商家，非玩者人物、旅店、神殿、箱子、寶物等等的位置詳細的標注在地圖上，只要玩者有探索過的地方，就不會出現遺漏各種線索的遺珠之憾。



精細的地圖和標示

多樣化的物品







每一項物品都有線上說明功能

在這一代中，“叛變安塔拉”的世界依然擁有許多的文化背景和各種各樣特殊的物品。在每一個物品上按下左鍵，都可以看到每一項物品的詳細介紹，當然也包括了相關的許多傳言和資料，讓筆者這種注重考據的人跟著大呼過癮。而且每一種物品都有其特殊的用途，包括了可以打磨劍鋒的磨刀石，可以加強盔甲、武器硬度的特殊藥水、可以讓戰鬥時力量加倍的藥水，可以防護魔法的魔石，這些都在戰場上或是平常的日子裡可以派上很大的用場，讓人不斷的想要去發掘其背後的眞正功能。

在這個注重內容的遊戲裡，對話自然是呈現故事劇情的重要方法。整個故事的劇情到筆者目前的進度爲止都是非常的撲朔迷離，玩者似乎被捲進一場貴族之間的鬥爭，但是到目前爲止眞正的主謀者都沒有出現，所以玩者必須不斷的抽絲剝繭，來試圖找出幕後的眞正黑手。在對話的時候玩者通常只需要選擇相關的關鍵字即可，而在對話完畢之後，玩者還可以藉著遊戲中的“回憶”功能，想起和每一個角色的每一段對話，這樣讓整個遊戲的進展更爲順利，更爲簡單，要查詢資料的時候也不再需要抄寫在厚厚的筆記本上。

筆者目前拿到的還只是測試板，雖然常常當機，讓筆者很難窺其全貌，但它所隱隱透露出來的完美作品的氣息已經讓筆者感受到了不少。希望正式板的時候能夠去掉這些問題，讓玩者能夠眞正的享受這個好遊戲。



Hexen II 新毀滅巫師 II

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	未定	機種：P-120 記憶體：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：未定
id Software	未定	七月	音效：S 操作：未定



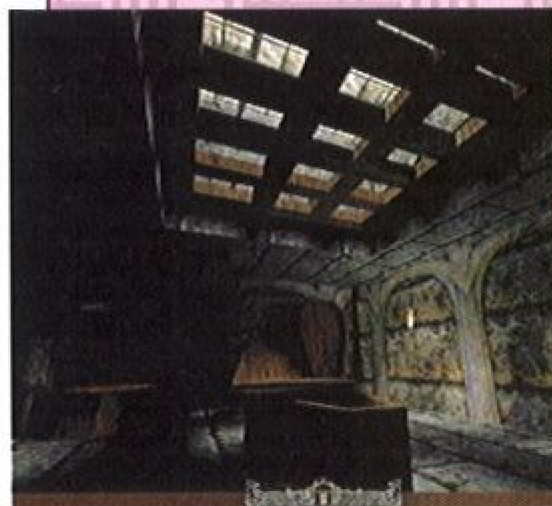
將於一九九七年七月上式上市的“新毀滅巫師 II”（Hexen II，暫譯），其程式開發公司 Raven Software廣納了玩家的要求與抱怨，並去蕪存菁，完成這套堪稱融合動作、角色扮演與冒險於一身的遊戲。

Raven一如設計“異端”（Heretic，暫譯）與“新毀滅巫師”（Hexen）一般，都是與 id Software 及其主要程式設計師 John Carmack合作，而且都慣用升級版的“雷神之鎚”引擎開發。例如，對於典型的“毀滅戰士”（Doom）所花的貼圖時間若只需一秒，但貼一張“新毀滅巫師 II”可能要耗上三十個小時。這意味著“新毀滅巫師 II”全部三十五個關卡（levels）畫面效果，將是相當複雜且細膩。

“新毀滅巫師 II”成就將勝過“雷神之鎚”，色彩表現將會更豐富，更多的光線會從上方射下，許多外部空間進行的關卡將打破以往那種陰暗、地下室的感覺。此外，設計師改進了本遊戲的 AI，使遊戲內的人物能更緊密地和玩家產生互動。值得一提的是，遊戲這次使用了 Carmack 稱爲旋轉刷（rotational brushes）的新工具，它把遊戲的動畫效果表現的更淋灕盡致，例如旋轉的風車、轉動的齒輪、擺動的門與鐘擺、以及掉落的活板門等都非常靈活。

另外，“新毀滅巫師 II”內也加入了可移動的物件，能被用來進行攀行。如文章開頭所提，這套「三合一」的遊戲將加入更多冒險遊戲慣有的推論解謎風格。

↓從上而下的光線效果，令人激賞





↑畫框比率增加，使場景更具真實感

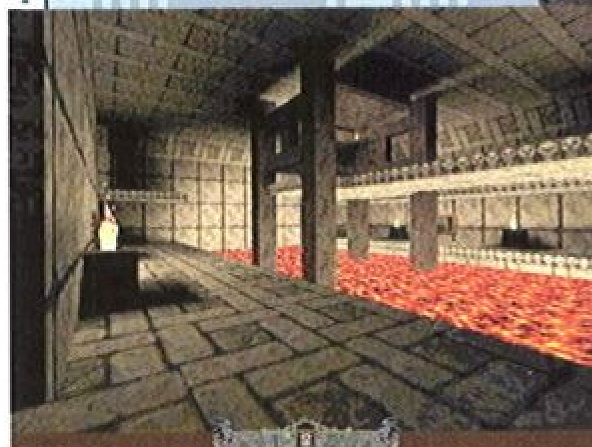
戰士？魔法師？女刺客？

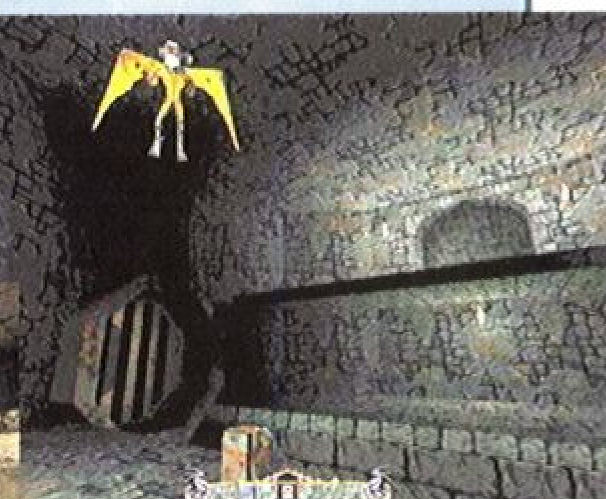
由於“新毀滅巫師 II”的 frame rate 從舊版的 10 fps 增加到現有 20 fps，且人物從頭至尾以貼圖來呈現，因此，場景與人物看起來會更有眞實感。

玩家在遊戲中將扮演四個人物之一：戰士（fighter）、邪惡的魔法師（magician）、防衛導向的神職戰士（clerical fighter）、女性刺客（female assassin）等。每個角色都有自己的特質與能力，並且在遊戲進行中都可以獲得力量、護身具、與經驗等，而每個人物最多可以使用五種武器。附帶一提的是，在“異端”中曾使用的武器－紅雨（red rain），將在“新毀滅巫師 II”化爲一群多角形巨礫的流星雨。

此外，玩家可以從狀態螢幕中檢視你的庫存、收藏品、與武器；而遊戲的劇情將使用雕刻版、訊息框、以及一本隱藏式的日誌來向玩家提示。

↓三個關卡等著玩家來挑戰





↑每個角色都有其特質與能力

血祭



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作冒險	光碟版	DOS	機種：P-75 記憶體：16MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Monolith	美商新美	未定	

“血祭”是遊戲界新秀 Monolith Productions 最新出品的 3D 第一人稱動作－冒險遊戲，它是利用“毀滅公爵”（Duke Nukem 3D）更新版本的 BUILD 引擎設計，改良以往 2D/3D 引擎的表現格局，使空間的連通更具眞實感，讓整套遊戲煥然一新。在“血祭”中的建築物、房間、室外區域等，均以第一人稱的 3D 畫面呈現，它的螢幕背景細膩，輔以優越的即時互動式環境，再加上以高比率畫框爲基礎的直角式貼圖，以及令人震憾不已的音樂與音效，成就了這套血淋淋的遊戲，保證讓嗜血的玩家渾然忘我。

以二十世紀爲故事背景的“血祭”其遊戲共分四大部份，每一部份共有九關。遊戲的靈魂－武器系統分爲主要與次要射擊選項兩種，因此，不論是新手或專家級的射擊遊戲迷，均能輕鬆地沈浸在一片血海中。玩家在遊戲中要對付的敵人包括法師、活屍、鬼怪、祭司及大壞蛋 Tchernobog 等，而打敗 Tchernobog，即是你的主要任務。

在流血的過程中，玩家必須使用重型武器，把一大堆壞蛋轟死。你可以拿著輕機槍掃射、將炸藥點燃後投擲、或者以引爆炸藥的方式將敵人一一殲滅；此外，散彈槍、火焰槍、投射汽油彈、以及長叉，也是你不可或缺的武器。

“血祭”和“毀滅公爵”一樣，兩者在遊戲中都有彈藥庫存系統，玩家可以透過收集武器彈藥進而提升攻擊火力，如彈跳靴、反射性射擊、雙手持槍（你可以每隻手分別持霰彈槍、小焰槍、輕機槍等）。

對付遊戲中類似巫毒玩偶這類的意志性攻擊武器，玩家也有心靈護具可以利用，但試玩的共享軟體可沒提供這部份的遊戲功能，因此你必享購買完整的商用版，才可享受遊戲的眞正樂趣。

誠如前文所言，“血祭”的 3D 效果表現極爲出色，摧毀花瓶及瓦甕都是雕蟲小技，因爲，當你點一根炸藥投向一群活屍時，你將會看到他們爆裂的過程。當然啦！你也可以試看看這些活屍被火團燒後會有什麼結果出現。

另外，“血祭”加入了多人共玩的功能，讓玩家以透過數據機連線的方式，和朋友共同舉行一場「血祭」，若透過和IPX相容的網路來玩，甚至可以讓八個人以上來一場浴血戰。



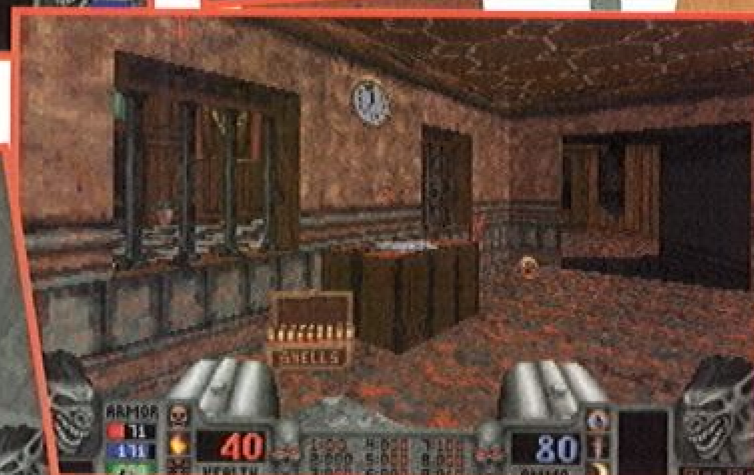
吃一頓火烤惡魔大餐，得經一番惡鬥



我們之間只能有一個活著走出去



賞你一綑炸藥吧！

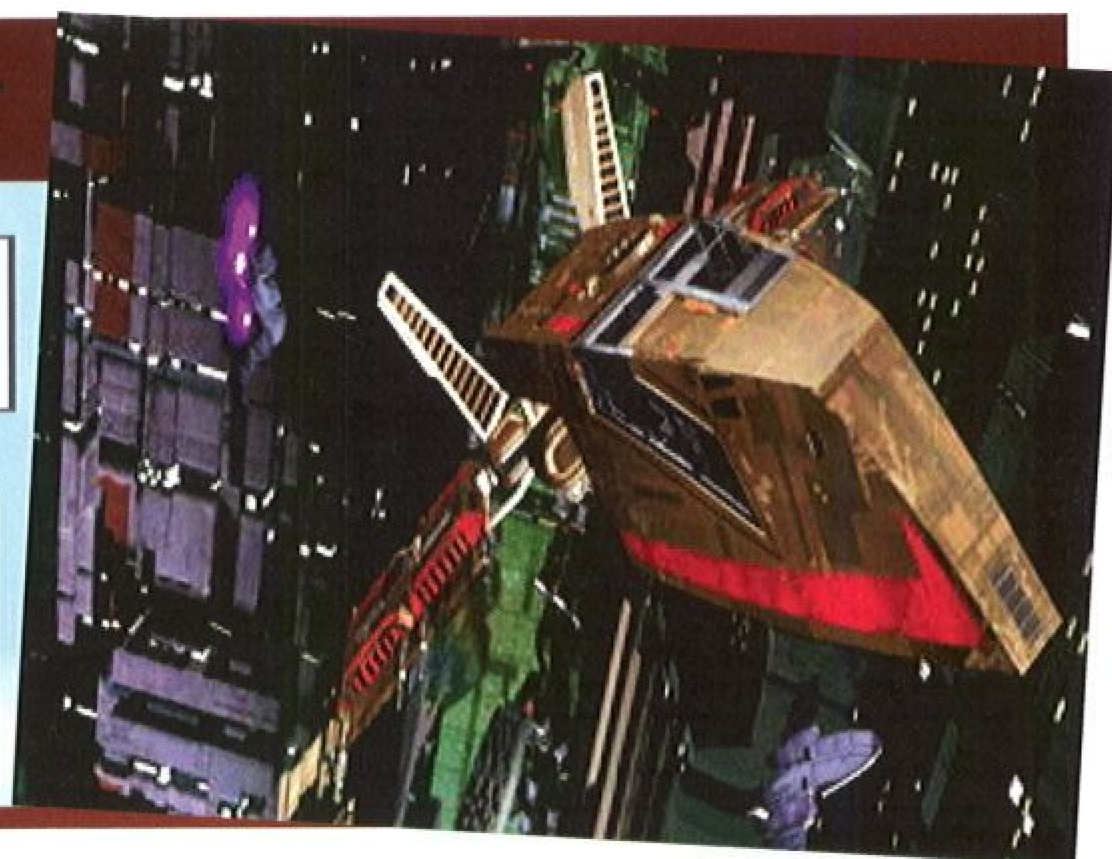


血祭的 3D 空間表現相當優異

Jedi Knight

絕地 死星戰將 II 武士

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
射擊	光碟版	WIN95	機種：未定 記憶體：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：未定
LucasArts	松崗	春季	音效：S 操作：未定



LucasArts的“死星戰將”是該公司第一套具備“毀滅戰士”（Doom）風格的射擊遊戲，該遊戲因爲有磅礡的故事情節，再加上多樣化的關卡設計，以及許多新的遊戲機能，諸如跳躍（jumping）等，曾一度引起市場騷動。然而，仍有一些玩家對該遊戲缺乏多人共玩的特色感到失望，無形中對“死星戰將”的可玩性大打折扣。

LucasArts 認眞檢討了上述缺點，並在預訂今年春季推出的續集－“絕地武士：死星戰將Ⅱ”中，加入網路多人共玩的特色。光碟版的“絕地武士：死星戰將Ⅱ”是在 Win95 上的 3D 第一人稱動作冒險遊戲。在挑戰強大敵人的過程中，必須「航行」過一、二十個複雜的關卡。



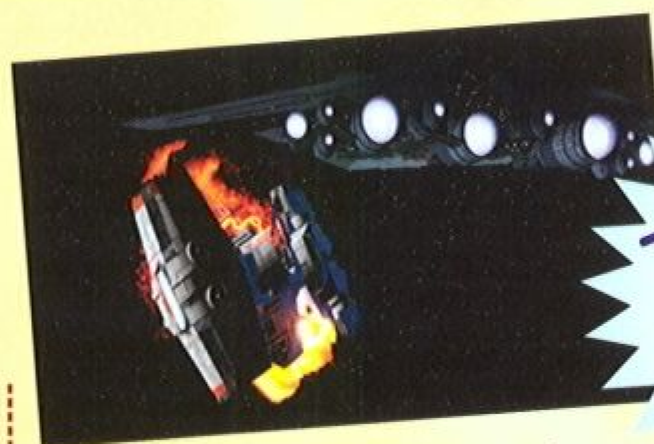
LucasArts是星戰電影與遊戲的主宰

消滅黑暗绝地

“在死星戰將”中，玩家扮演一個被派往帝國進行滲透的年青傭兵 Kyle Katarn。“絕地武士”仍繼續上一集的故事發展，玩家所扮演 Katarn 必須阻止七位（黑暗絕地）Dark Jadi 解開隱藏在Jedi墳場內的力量。在這種情況下，Katarn 必須決定自己的命運，假如他選擇黑暗的一方，他將繼承巨大無比的力量，並且永遠與善良隔絕；假如他選擇光明的一方，似乎將面臨難以阻擋的邪惡。無論 Katarn 選擇那一方，他都將永遠改變銀河系的命運。

Katarn 的天敵是 Jerec，他是一位具有強大威力的黑暗絕地，正領導一群絕命部隊奪取最高權力。在 Jerec 身後有另外六位各個身懷絕技的黑暗絕地追隨他。

“絕地武士：死星戰將Ⅱ”使用類似“雷神之鎚”的下一代 3D 引擎，因此畫面相當流暢。玩家在遊戲中會發現各式各樣的武器，包括以前已出現過的，以及在本遊戲中新加入的：布萊爾手槍、突擊部隊（stromtrooper）步槍、熱燃彈、連發槍、砲搭機槍等、以及在本遊戲中最讓玩家感到刺激的光劍（lightsaber）；而 Katarn 可學習的絕技則包括使物品漂浮、特技、透視眼、復原術，當然啦！Katarn 最重要的還是要學習如何使用光劍。



太空戰爭是遊戲的主要賣點



看似平和的城市，暗藏殺機

小心敵人突襲！

超級F1方程式賽車 POWER F1

TIME TO BURN

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	DOS/ WIN95	機種：486DX2/66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Eidos	第三波	春季	

霹靂男兒GO！

記得美國當紅電影巨星湯姆克魯斯在幾年前曾主演過一部以賽車爲主題的電影“霹靂男兒”，雖然影片中的跑車在蒙太奇剪接手法及賽車手的賣命演出下，在螢幕上呈現出時速二百公里的效果，但電影製片對這個速度仍不滿意，因此在後製階段時，特地在賽車競速時的連續鏡頭上多下點功夫，好讓賽車的場面能如風馳電掣，使湯姆克魯斯成爲名符其實的「霹靂」男兒。

事實上，這個製作的經驗讓設計“超級F1 方程式賽車”（Power F1 ，暫譯）的Eidos 得到一個很好的啓示－車速是車賽中的靈魂。它讓遊戲中的賽車可以極速飆行，玩家不必冒著生命危險便能享受極速快感。

由於賽車遊戲一直是玩家喜愛嘗試的遊戲，Eidos 以非常謹愼的態度製作“超級F1 方程式賽車”。這套遊戲的音效非常豐富，畫面表現相當細膩逼眞，例如車輪空轉與輪胎鎖死的效果，彷若眞實發生一般。遊戲中也加入易懂的駕駛協助與提示選項，使玩家在鼓號聲中輕易上路。



場景取材自國際大賽車道



具螢幕分割功能

在“超級F1 方程式賽車”有數種遊戲模式可以選擇，包括單人賽、錦標賽、與淘汰賽等。另外，賽車道的長度、汽車損壞、與競爭對手的技術等，在遊戲中都可以進行調整。當然啦！賽車設定選項、天氣影響程度與螢幕解析度都可以隨玩家喜歡而更改。

Eidos 在“超級F1 方程式賽車”中除了提供十七道FIA一級方程式賽車（FIA Formula One）的跑道外，亦提供FIA一級方程式賽車的官方資料；此外，它更在遊戲中設計時下最流行的多人共玩模式。

玩家除了可以選擇分割螢幕模式外，也可以透過數據機、串列電纜線（serial cable）、與網路，和友人競飆，最多可同時六人連線賽車。值得一提的是，Eidos 在“超級F1 方程式賽車”中，隨遊戲附贈（Big Red Racing），其內有十六種前衛的汽車和二十四個跑道，供玩家過癮（可惜只有美國才販售）。

賽車失控的場面和電影如出一轍





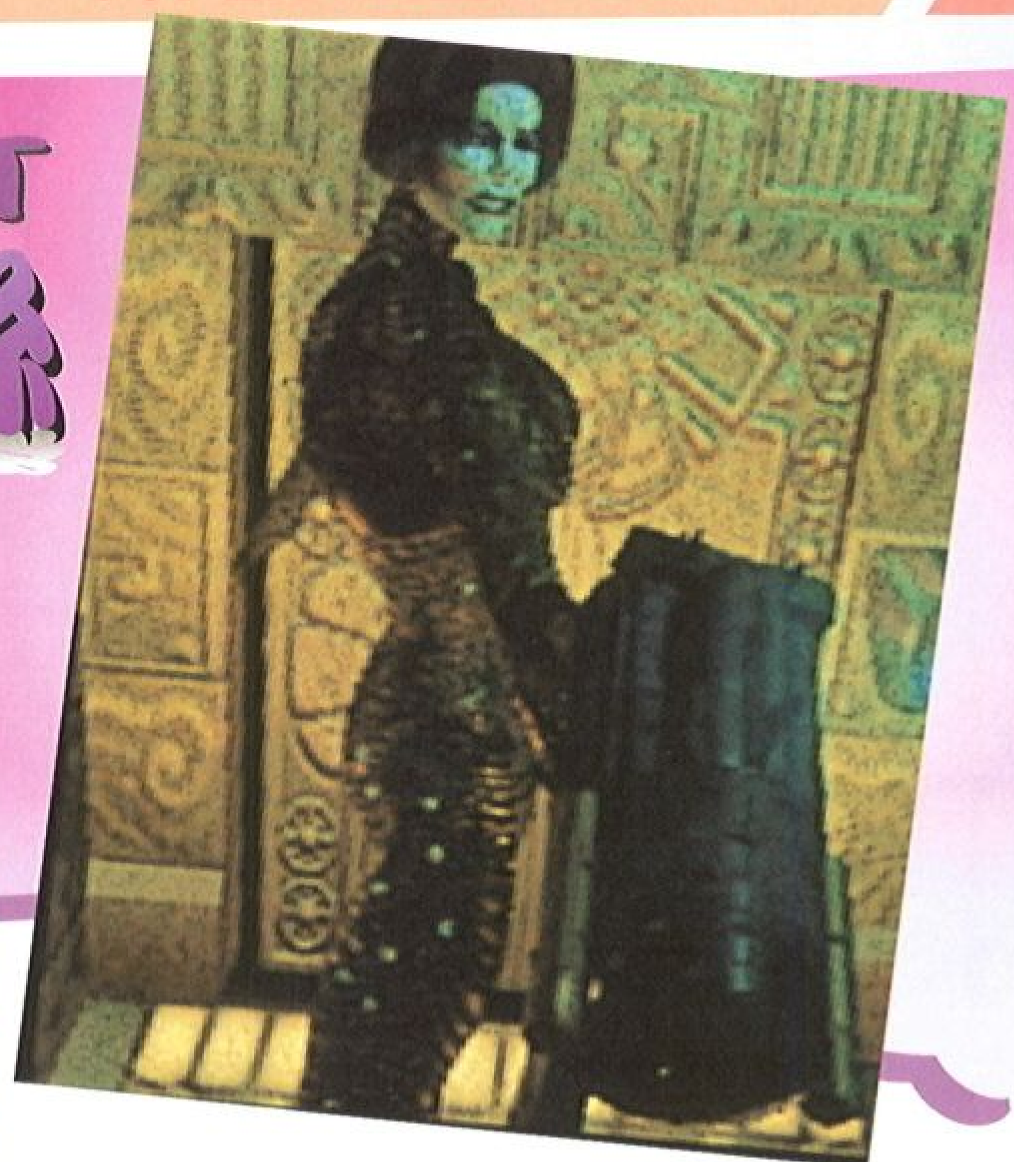
賽車手最怕遇上連環車禍了！



時速到達230公里

MEAT PUPPET 女煞星洛德絲

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	WIN95	機種：未定 記憶體：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：未定
Playmates	未定	六月	音效：S 操作：未定



一個對過去陌生的女刺客



洛德絲有著令人驚為天人的容貌與無法抗拒的魅力

要在飽經戰火摧殘的二十一世紀生活是相當艱難的，但生來就有冒險精神的洛德絲，卻憑著驚為天人的容貌和敏銳的心思，在那個黑暗的時代中活了下來。

她的回憶、她的過去，都已經被抹去，因此她知道的只是一個叫做 Martinet 的神秘實體徵召她，並將數個裝有易揮發化學物質的塑膠袋植入她的皮膚內。假如她不在時限內完成交付的任務，這些裝有化學物質的塑膠袋便會在她的皮膚內爆炸…。

在Playmates Interative Entertainment 即將推出的新遊戲“女煞星洛德絲”（Meat Puppet，暫譯）中，洛德絲滲透進入六座「大使館」（掌控未來世界的中心），刺殺每座大使館的首腦。為何 Martinet 要洛德絲進行這項任務？無可置疑地，這是遊戲的部份機密。

為了確實掌握洛德絲的行動， Martinet 在她的手掌內植入一個電子顯示器，讓洛德絲可以和她的「數位化鬼魂」（名字叫做 Dumaine）連繫，事實上，Dumaine 亦是被 Martinet 控制的人質。大體上， Dumaine 的任務是在洛德絲成功滲透任何一座大使館後，向Martinet回報情形。然而， Dumaine 同樣也對他的生命感到恐懼，在它能贏得自由的目標下，它願意協助洛德絲揭開 Martinet 的眞正身份。 Dumaine 能夠取得全宇宙的資訊，能進入各資料庫與電腦檔案內，更能協助洛德絲達成每一項任務。在整個遊戲過程中，洛德絲必須和 Dumaine 合作殺死大使館首腦，並查出 Martinet 的身份，如此，他們才能重獲自由。

“女煞星洛德絲”是一套非常用心的遊戲，玩家在挑戰的過程中除了能享受如電影品質般的精緻故事外，並會遭遇到二十九位獨特且生動的角色，玩家須在六座大使館內多達三百個地點內挑戰，大使館內的房間處處都有玄機供玩家瀏覽。

另外遊戲是採互動環境進行，每個關卡都有超過一百五十項物件可以使用、操縱、被摧毀。最後，要特別一提的是，設計師特地在遊戲中設計了三百六十度的「火球」，讓玩家可以向視野所見的目標發射及爆破等。

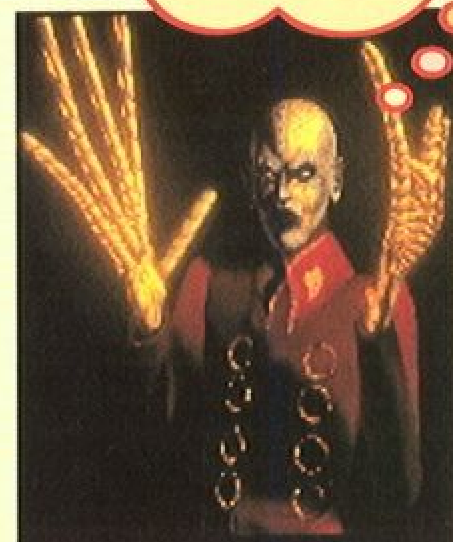


Dumaine是洛德絲得力的助手



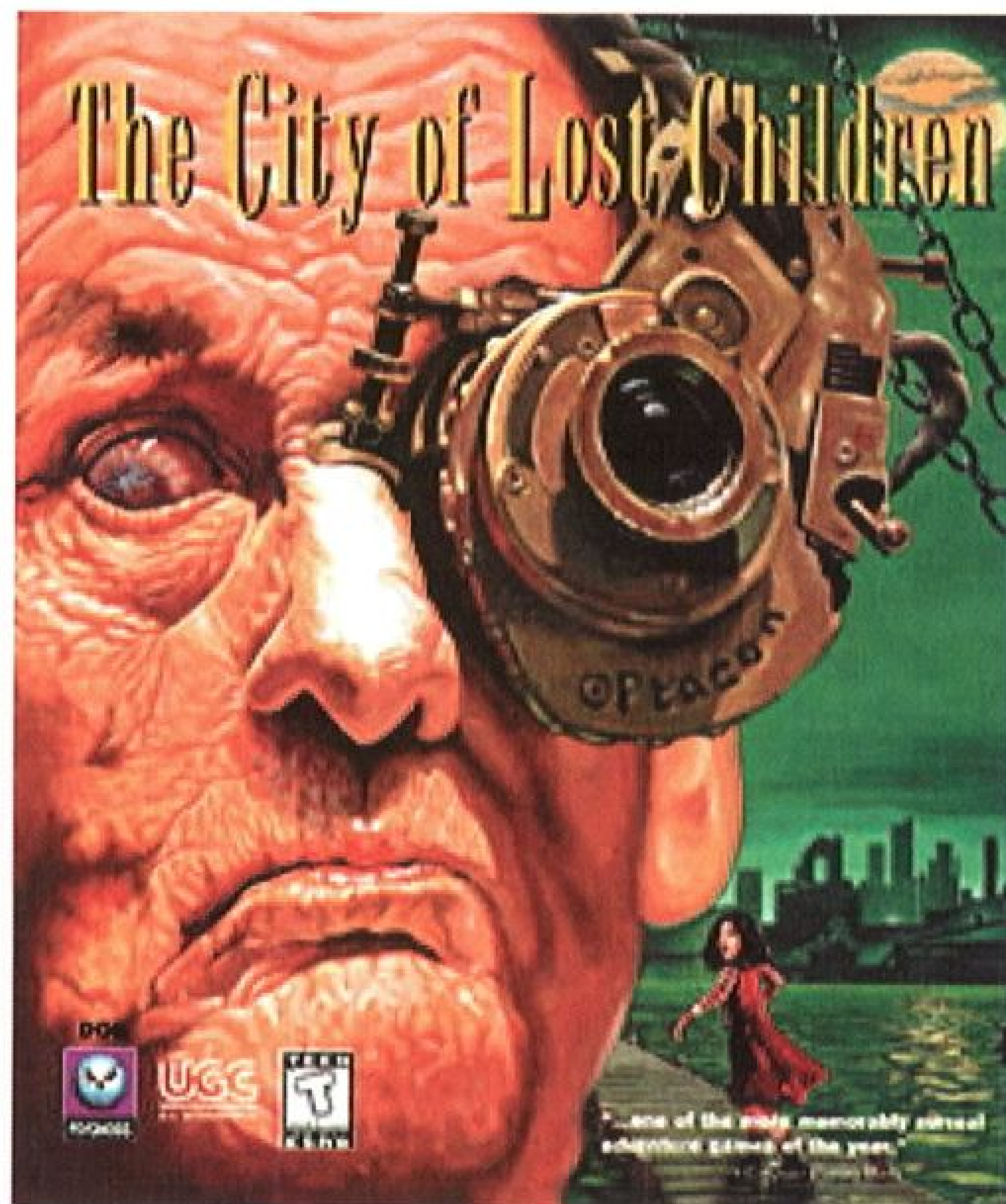


這些大使都是行刺的目標



失子之城

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟版	未定	機種：未定 記憶體：未定 顯示：未定 音效：S 操作：K
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Psygnosis	松崗	春季	



同名電影改編

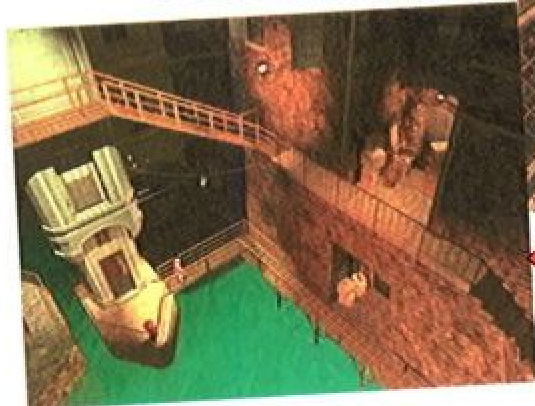
“失子之城”(City of Lost Children，暫譯)這套遊戲是由Psygnosis將法國片商Jean-Pierre Junet與Marc Caro的得獎同名電影改編而成，雖然遊戲的劇情比電影少了很多，但透過電腦螢幕的呈現，仍給玩家帶來了一種全新的娛樂效果。

“失子之城”是一套畫面效果相當炫麗的遊戲，它透過高超的環境重現技巧，加上Psygnosis在改編這套遊戲時，特地接受電影作者Marc Caro的劇情與藝術指導，由於他的藝術創意與超乎常人的想像力，漂亮地營造出超現實的遊戲世界。然而，由於“失子之城”單調的遊戲技巧，使它被認爲是一個「沒有冒險、沒有遊戲」的冒險遊戲。它較受玩家稱道的是精彩絕倫的3D圖形、豐富的音樂襯托，以及效果優良的影像動畫表現。

玩家在“失子之城”中要扮演一位現年十二歲的小女孩Miette，她是一位孤兒。玩家只須用箭頭按鍵便可讓Miette在淒涼的街道、人行道與黑暗的巷道上行走，每向前走一步，便有一件未知的事等著發生。或許你很快便對耗費時間的進行方式感到不耐煩，然而你仍然會不由自主地被Miette所吸引，因爲她的一舉一動是那麼栩栩如生，特別是當她移動時，身上的衣服便有迎風飄逸的效果出現，而身影也跟著她移動；當她從暗處走向亮處時，她的容貌會相對地隨光線而變化。

此外，玩家還可在遊戲中透過多鏡頭角度的表現方式來欣賞Miette與城市，而且一個畫面比一個畫面還精彩，或許這些優點稍可彌補遊戲不夠刺激的缺點。

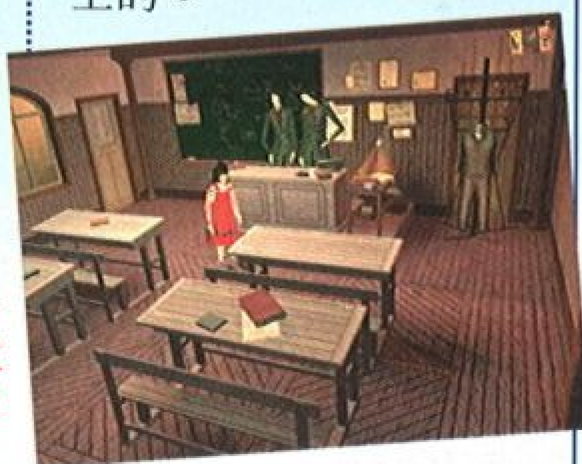

遊戲中必須帶領Miette在淒涼的街道上找線索


畫面表現是遊戲最成功的地方

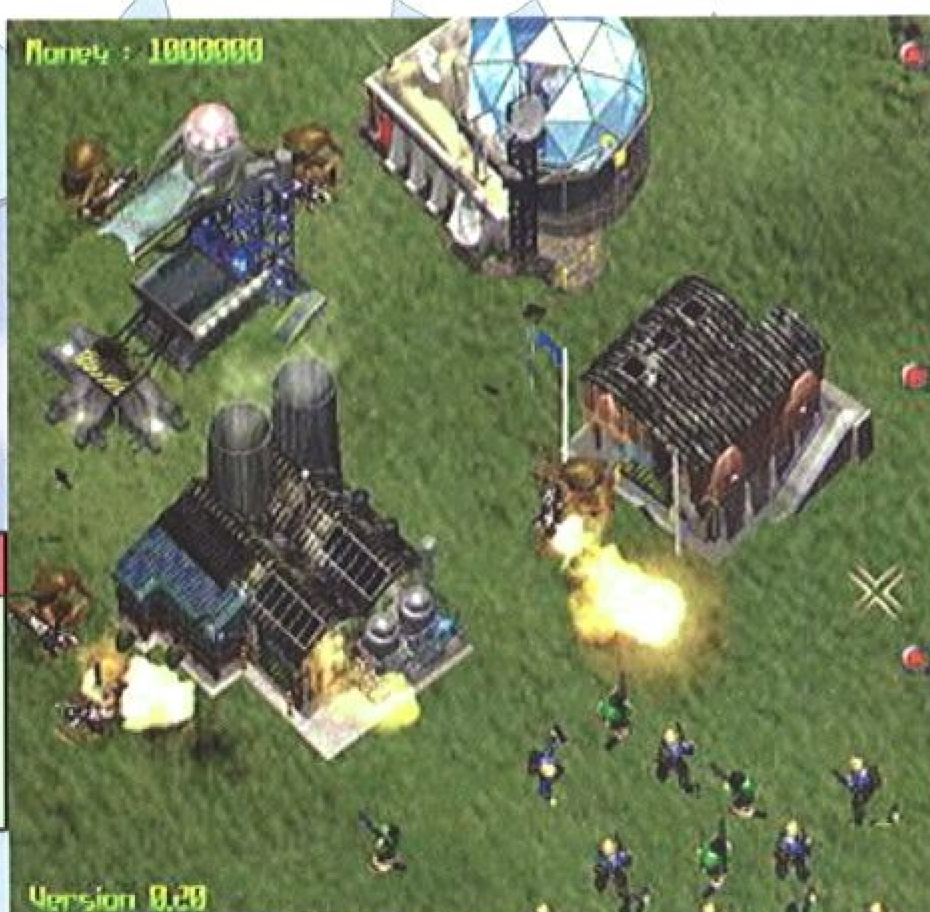
遊戲技巧稍嫌單薄

故事是某位瘋狂的科學家創造了一位無法作夢的男人。這個男人綁架了兒童，並竊佔他們的夢。當孩童的夢不能符合這名壞蛋的期望時，便會慘遭毒手。

在“失子之城”中，玩家必須找出被藏起來的物品，但物品的收集是一段困難的過程，實際上，所有的物品都藏在一些看不見的地方。當Miette走近一項看不見的物件時，螢幕便會出現一個小框格，此時玩家便可點一下物件，將它收藏在你的庫存清單內。所以，玩家必須讓Miette到處走動，假如沒有將她移動到特定的圖素上時，物件是絕不會出現在螢幕上的。


多數的物件都藏在玩家看不見的地方

CONQUEST EARTH 征服地球



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	未定	未定	機種：未定 記憶體：未定 顯示：未定 音效：S 操作：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Eidos	第三波	春季	

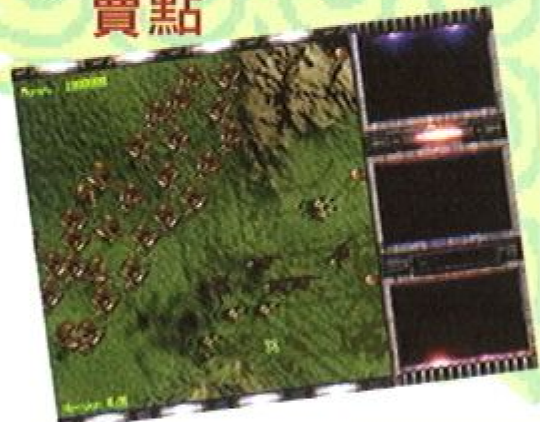
訂於 1997 年 3 月推出的“征服地球”（Conquest Earth，暫譯）是 Eidos 新出品的策略遊戲，該公司在設計這套遊戲時，摒棄遊戲界早已定型的即時公式，決心在“征服地球”中加入一些新噱頭，試圖與 Activision 的“黑暗帝國”，以及 7th Level 的機甲帝國（Dominion，暫譯）一較長短。玩家在今夏將可對三大遊戲公司的同質遊戲品頭論足一番。

或許玩家會懷疑 Eidos 有什麼新賣點來取勝其它的即時遊戲？答案是畫面。Eidos 認爲，“征服地球”將會以 65,280 色的高畫質表現來終結競爭對手。事實上，由遊戲畫面所表現出的效果證實 Eidos 的說法非常具有說服力，例如，滑行中的車子會揚起一陣灰塵，並且會有蒸汽噴出；此外，地形被摧毀時也有各種變化會出現，例如玩家可以破壞樹林，地表也可以被燒焦，而戰場在一陣廝殺後，只留下一片殘破不堪的焦土。

經砲火肆虐的戰場



高畫質是遊戲的賣點



空氣爭奪戰

在遊戲中，Jovians 有一整套奇特的戰略運用來消滅對手。某些部隊具變形的能力，可以變成吉普車、岩石與樹林等樣子，進而對敵人發動突襲；有些甚至身軀可以變成半透明的「隱形」掠奪者，而從地表上悄悄消失；在這種情況下，唯有經過愼密的檢查，才能讓他們無所遁形。

Jovians 爲了讓地球成爲更適合他們居住的地方，設立了排放有毒氣體的工廠。爲了對抗他們這項舉動，人類這一方必須興建空氣淨化廠，以清除大氣中的有毒的氣體。另外，遊戲也如同終極動員令一般，各方均有自己的戰略與反戰略來解決對手。

在征服地球中除了有不錯的音效外，它還加入的其它新點子，包括選擇性控制與瀏覽選項。玩家對於任何一種部隊執行直接控制後，當其它車輛還在遵照你上一個指令行動時，你已經在對個別車輛進行手動操作了。假如玩家決定使用本控制模式，你可能還需要同時運用手動式的鏡頭遠近調整功能，玩家可將地圖上任一正在進行的即時戰鬥部隊放大。除上述特點以外，遊戲也添加夜間任務，並具備了三大戰鬥模式供玩家選擇，分別是尋找及摧毀、獵殺與大肆攻擊。

綜觀上述，“征服地球”應該是一套習慣玩策略遊戲的玩家可以嘗試一下的遊戲，預料它將繼“古墓奇兵”之後，再度爲 Eidos 引起市場的震撼。



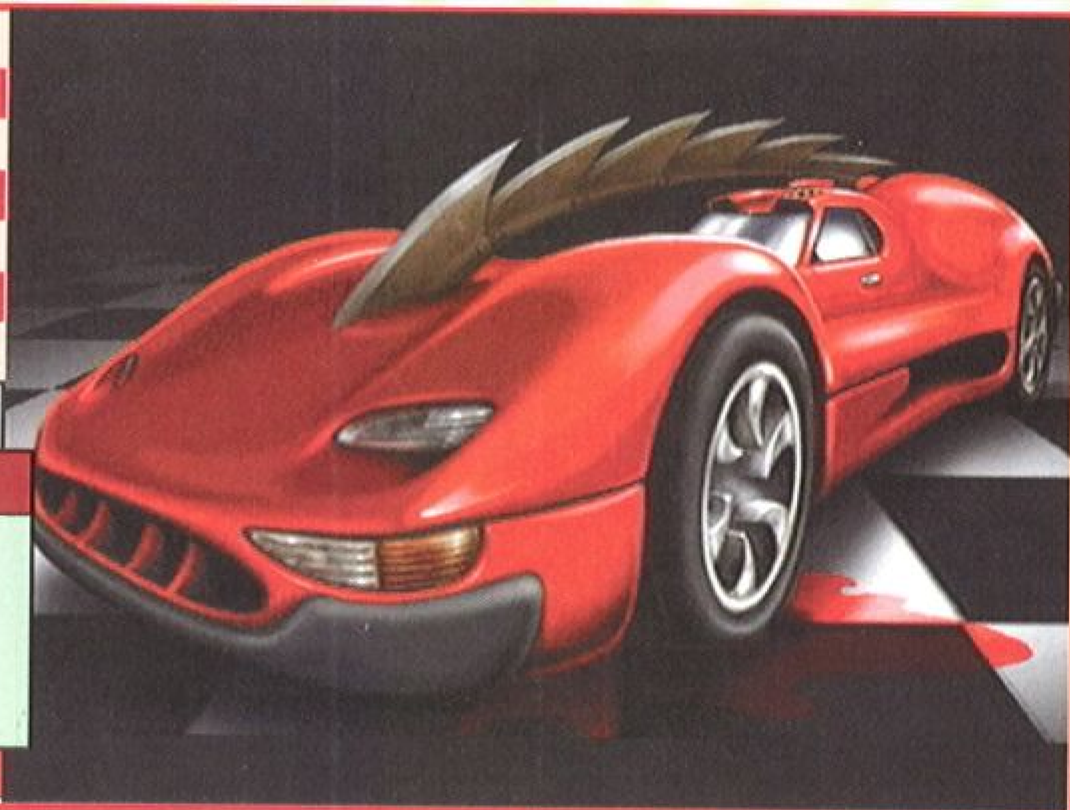
雙方須以戰略與反戰略來解決對手

逼真的戰鬥畫面，能不讓你心動嗎？



CARMAGEDDON 瘋狂賽車手

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	WIN95/DOS	機種：P-90 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
Interplay	未定	七月	音效：S 操作：M/J



瘋狂的賽事

根據“瘋狂賽手”（Carmeggedon，暫譯）的遊戲出品人 Adrian Curry 表示，玩賽車遊戲的玩家追求的就是速度感，而“瘋狂賽車手”便是一套以快節奏爲特色的賽車遊戲。Curry 希望玩“瘋狂賽車手”的玩家能隨著畫面的變化起舞。

事實上，遊戲是名符其實的「瘋狂」。玩家在遊戲中除了在跑道競速外，還要衝撞其它跑車，甚至是碾平在一旁的觀衆。負責設計本遊戲的 Sci 特地在跑車的競飆與流暢度方面加了許多噱頭。首先，在遊戲中有超過二十五名的瘋狂賽車手進行速度對抗，每輛跑車都能展現車手的能力與力量。

其次，每一輛跑車都有與自己的造型相契合的行駛屬性：從速度最慢到力量最強。另外，參賽的跑車造型差異相當大，包括非常巨大的柴油貨車、大型且底盤低的豪華驕車、車型小巧但速度驚人的跑車、以及結合怪物－卡車－跑車爲一體的超級跑車。



繪圖引擎使物件頗具眞實感。



連環衝撞可以讓車主得到分數

“瘋狂賽車手”除了有單人模式外，它亦支援同時讓六名玩家於區域網路上競飆的多人模式；另外，Sci 還計劃把這套遊戲架在「Engage Games Online」上，讓玩家透過網際網路進行一場對抗賽。

玩家在遊戲中除了技巧表現和靠殺死行人或撞死農場上的動物得到分數外，還可以透過不同方式得到分數，例如，玩家在連環衝撞（與一群跑車及一堆行人撞在一起）上展現的駕駛技巧，可以讓車主得到嘉獎分數。玩家所得到的分數可用於修護跑車方面，包括恢復車子亂七八糟的性能，或者是被撞得一塌糊塗的損傷等。

在“瘋狂賽車手”中的每一個賽車跑道都有力量提升及遞減的設計，這兩種情形都能改變跑車的正常狀態或環境，並且持續三十秒以上。雖然設計師在力量提升時並沒有武器讓玩家使用（因爲車子本身便是終極武器），但還是有自動雷射槍讓玩家在三十秒的時間內恣意對付行人們。

値得特別爲玩家介紹的是，“瘋狂賽車手”使用了 3D 繪圖引擎，因此，衝撞、車體變形、起火燃燒、車輪打滑、與躍起等，都表現地相當有眞實感。遊戲中共設計三十六種不同的跑道，五種 3D 賽車環境，包括沙地、城市與雪地等。更有趣的是，若玩家對你的跑車厭煩了，還可以偷走對手的車。



這點小路障就想阻止我？



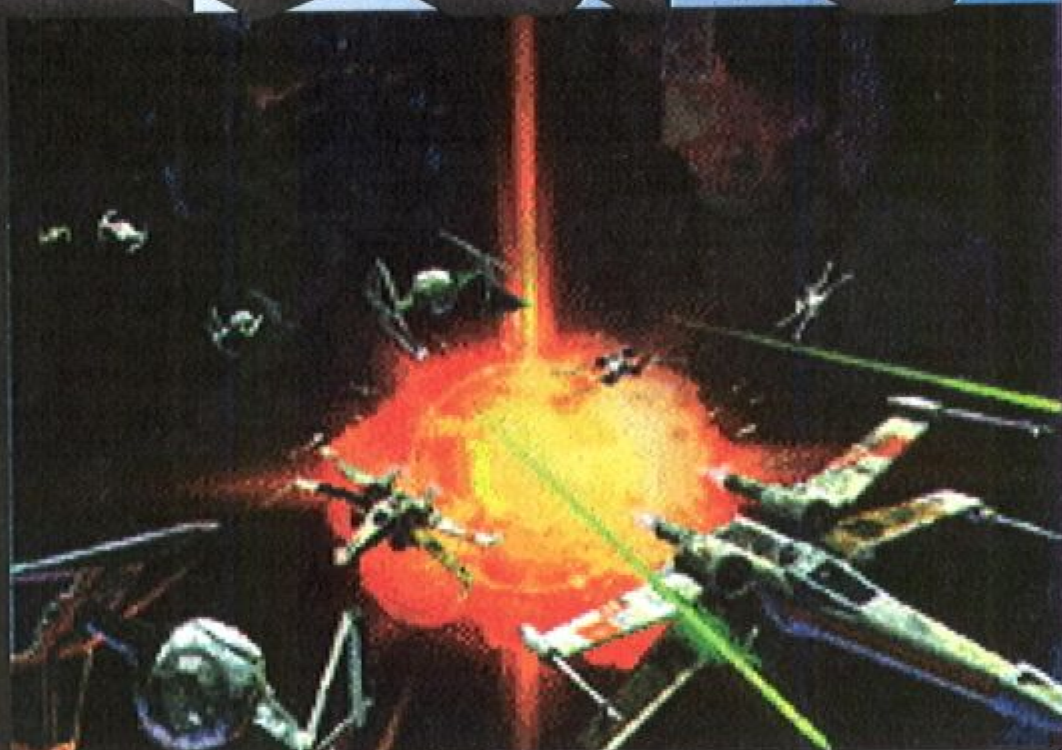
各種造型的跑車。



雪地是高難度的賽車環境之一。

帝國生死鬥

STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
射擊	光碟版	WIN95	機種：P-90 記憶體：16MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
LucasArts	松崗	春季	音效：S 操作：M/J

加入多人共玩模式

帝國與叛軍聯盟（Rebel Alliance）之間生死存亡的決鬥將於 LucasArts 新推出的“帝國生死鬥”（X-Wing vs. TIE Fighter ，暫譯）上登場。玩家在這套引頸企盼許久的遊戲中，可以選擇單人遊戲或是多人共玩的遊戲，共饗今年掀起的星際大戰熱潮。若玩家是設定多人共玩的模式，將允許多達八位玩家透過數據機或區域網路，組成飛行中隊或敵對陣營對戰，這是舊版本的系列遊戲中所欠缺的功能，也是讓玩家詬病的地方，因此“帝國生死鬥”的多人共玩連線對戰的新功能將彌補昔日的遺憾。LucasArts的市場行銷主任Bihr曾說：「科技已進展到一個新領域，我們在這個新領域中提供了前所未有的遊戲功能。」

另外，與 LucasArts在“星際大戰”太空戰鬥模擬方面有合作關係的 Totally Games 負責人 Holland 則表示：「帝國生死鬥將提供單人版遊戲慣有的面對面即時對戰，以提升遊戲的刺激感受，這點勝過其它星際大戰系列遊戲。」，因此，它將是一套創新且不失原味的遊戲。

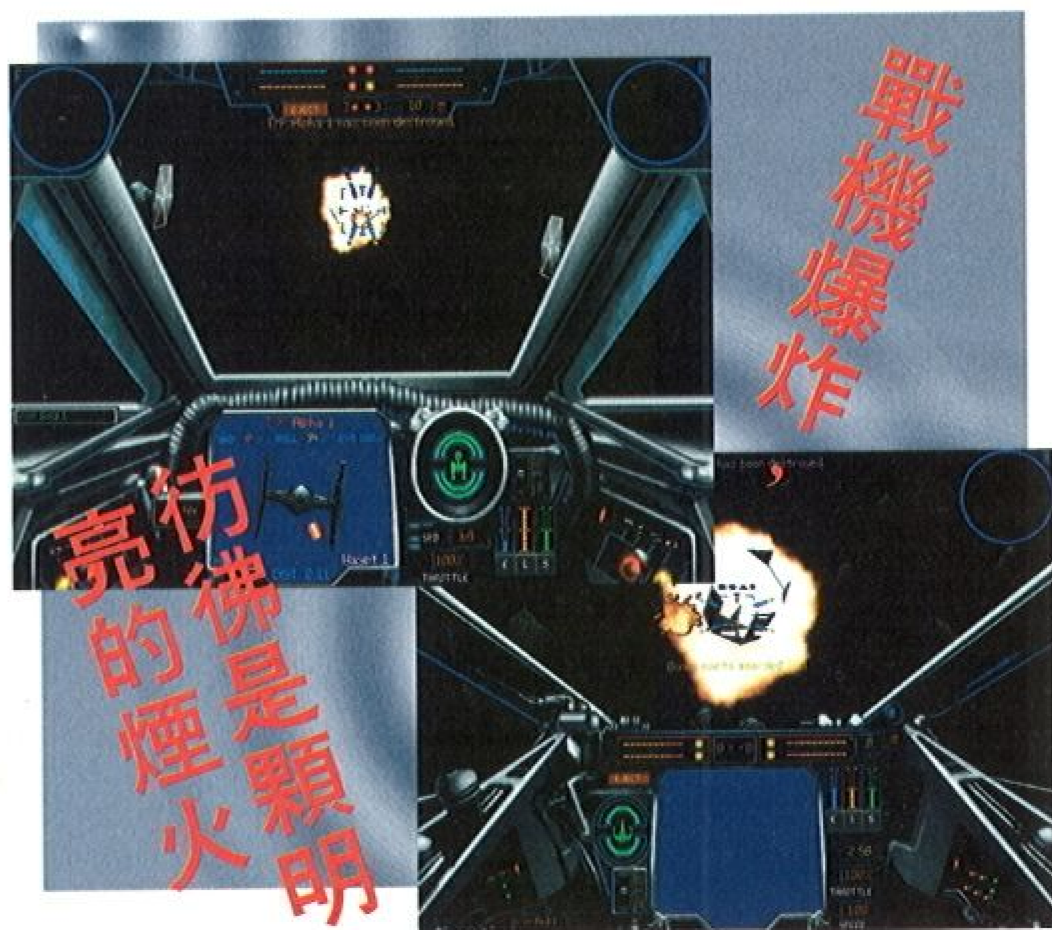


單人遊戲

X-wing與

玩家不論是以單人或網路模式來參與“帝國生死鬥”，都可以在遊戲中選擇數十個類似“星際大戰”原始劇情的遊戲環境來挑戰，在每個劇情中將會有九架叛軍與帝國的星際戰機，使雙方開始進行慘烈的太空大戰，遊戲的任務會包括護航、制權之爭的太空爭霸戰等等。

玩家可操縱的叛軍與帝國戰機包括：屬於帝國的鈦戰機、鈦攔截機、鈦升級戰機、鈦轟炸機或攻擊砲艇等；另外屬於叛軍的戰機則包括 X-Wing 、 A-Wing 、 Y-Wing 、以及狙擊機（ Headhunter ）等戰機。對了，玩家或許會問怎麼沒有提到 B-Wing 及鈦防衛戰機呢？答案很簡單，因為新版本的“帝國生死鬥”沒有把它們列入遊戲的設計中。



戰機爆炸

彷彿是顆明亮的煙火

注重團隊作戰

玩家在戰鬥中可以選擇是控制單一星際戰機或是多架星際戰機，並藉由 3D 地圖或一連串的鍵盤指令來下達機隊的戰術命令。在“帝國生死鬥”中的任務均特別注重隊友之間的合作，並允許飛行員可以接收或傳遞訊息給隊友或敵方飛行員。因此多玩幾次後，玩家會馬上知道隊員之間的合作是求勝的必備條件。

在團體任務或機隊對抗模式下，玩家以X-Wing 列隊迎戰鈦戰機群，是“帝國生死鬥”中最精彩刺激的地方，玩家若玩到此處也值回票價了。在這段戰鬥中，叛軍的四位飛行員可以聯手執行消滅一艘驅逐艦的任務，此時，某些玩家便須負責駕駛戰機，另外的玩家則須負責投彈。

這種多人共玩的模式，如前所述，最多可以八個人一同進行，因此，娛樂效果絕不在話下。在一項任務完成之後，飛行員須再聽取簡報，並依每個飛行員的戰功獎勵。另外，“帝國生死鬥”中亦添加新的飛行模式，更強調飛行時轉彎半徑與速度之間的關係，例如，飛行速度減緩時，轉彎會更快。

雖然在“帝國生死鬥”中的單人遊戲與多人遊戲內容相似，但仍有幾個特殊的任務是專門為單人遊戲而設計。例如玩家可以選擇叛軍與帝國的數個戰鬥之一，進而從中汲取戰略經驗，再將改進後的戰術運用於多人對戰模式上。更新版的“帝國生死鬥”使用全面升級的繪圖引擎，直接把喬治盧卡斯“星際大戰”電影中的太空船模型繪製成的紋理貼圖，使星戰的畫面能最真實地呈現出來，因此，遊戲的畫面非常敏銳，如太空船細部的呈現與爆炸的效果，都表現得淋漓盡致。

總合上述，X戰機系列遊戲後起之秀－帝國生死鬥，經 Lucas-Arts苦心擘畫後，由於遊戲同時具備支援網連線對戰、加入立體飛行圖、可自由選擇加入叛軍或帝國、提供五十個以上的原創任務、以及採用最新的圖形引擎處理材質等貼圖後，已被市場人士認為是所有 LucasAarts 太空戰鬥模擬遊戲中，成就唯一可能超越“鈦戰機”的遊戲。

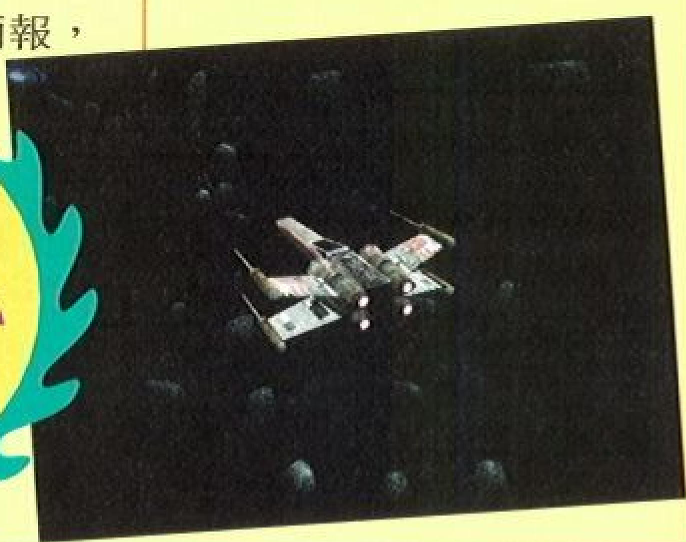


座艙螢幕呈現敵機爆炸時的樣子

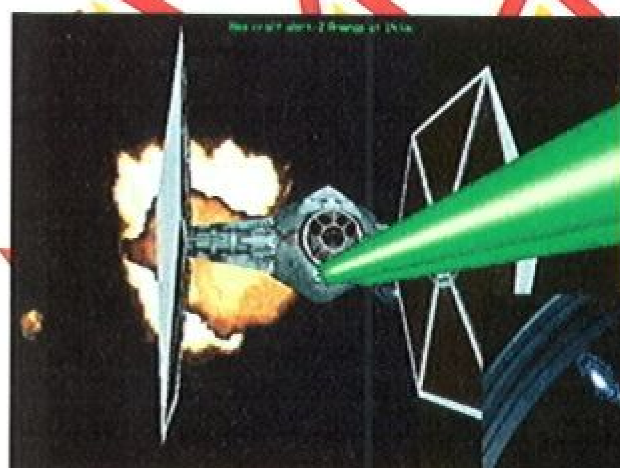
轉彎半徑越小，速度越快

Tie對決

在多人共玩模式下，玩家在進行任務之前，必須決定你要飛叛軍還是帝國的戰機。在選擇完任一個星戰集團的戰機後，飛行員在戰鬥前會先接受任務簡報，提示目標、對象、角色描述，並且可以和隊友聯繫，討論作戰策略等。在任務中附有即時的 3D 飛行地圖，以協助玩家決定任務策略。



你要駕駛 X-Wing 或鈦戰機呢

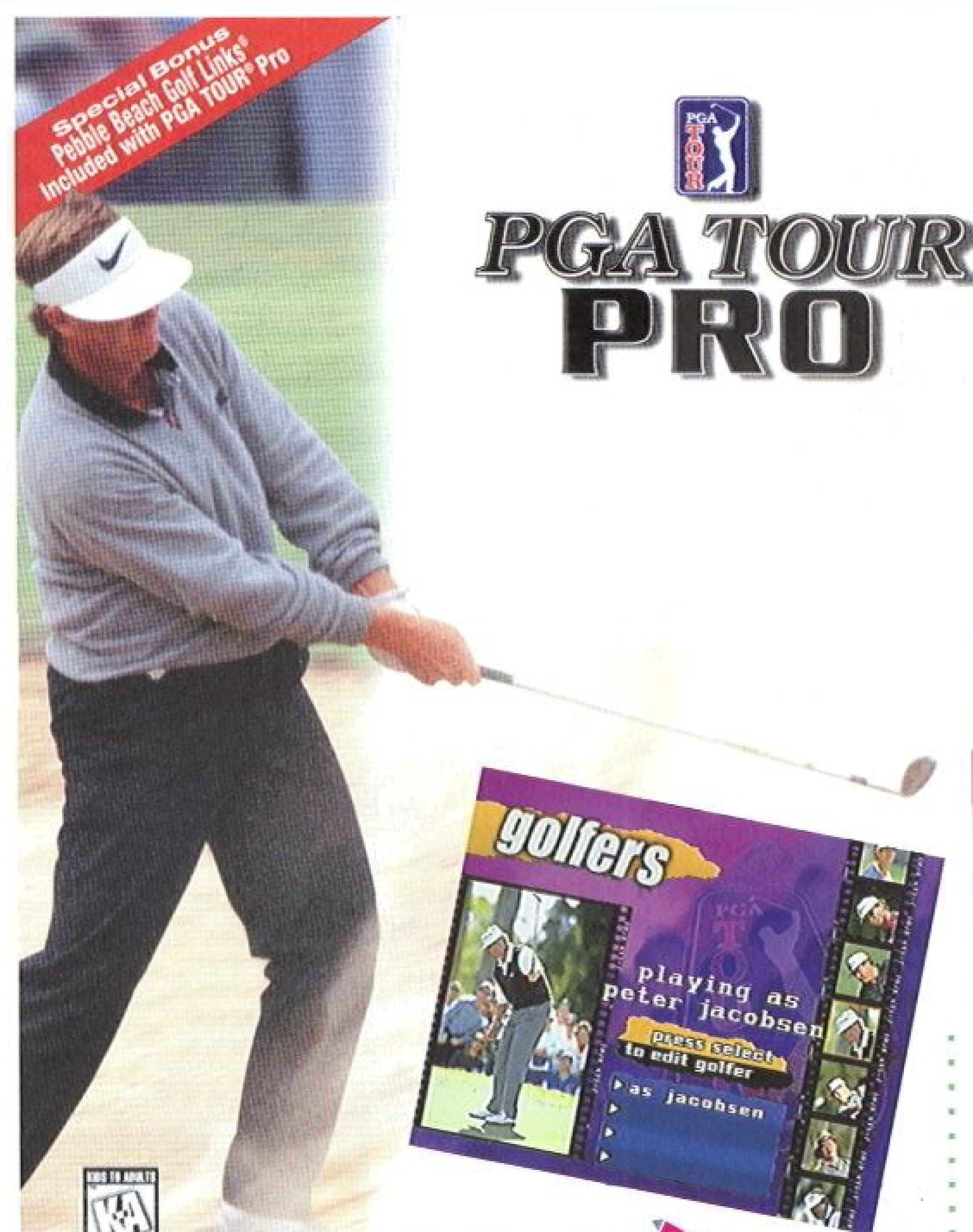


爆炸效果是此遊戲自豪的地方之一

被我瞄準，你就沒命！



起飛迎敵！





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	WIN95	機種：P-90 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
EA	美商藝電	六月	

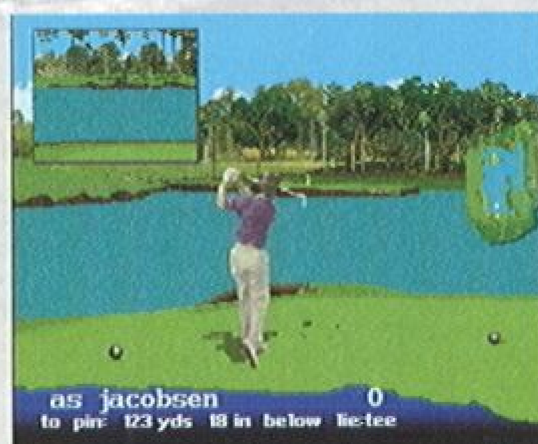
躋身一流球手

PGA高爾夫球公開賽專業版中所有的球場均是PGA高爾夫球聯盟球場，包括Scottsdale的TPC球場、Bay Hill俱樂部球場，以及在本版本中所特別附上，從來沒有在其他高爾夫球遊戲出現過的Pebble Beach球場資料片；不但如此，此款遊戲還與之前EA SPORTS《PGA高爾夫球公開賽》系列所有的球場資料片完全相容，所以在這方面玩者完全不用擔心之前產品是不是白買了的情形。

在遊戲中玩者所操縱的球員、以及球場高低起伏的地形，均由一種叫做Flush Draw技術將之剪輯出來或是架構而出，使得遊戲在執行的流暢度以及球員動作的眞實度上與其他高爾夫球遊戲超出甚多。在球場上，你可以選擇與PGA高爾夫球聯盟的十數位世界一流高手比賽，或者是先關起門兒來，在某個特定的球場練習練習，再與這些高手們過招。

在練習的時候，如果你願意的話還可以聽取遊戲所給您的擊球建議，對你快速進入狀況與技術進步有相當大的幫助。簡易的擊球設定介面讓你輕輕鬆鬆的就可以在球場上盡情的發揮，並且爲了更符合「球兒是圓的」的定理，在遊戲中更加入了一種「風險」量表、讓您知道這樣子的揮桿設定方式是不是可以打出你原本心目中的球路！

遊戲除了數據機連線、區域網路IPX連線之外，還支援網際網路TCP/IP協定，讓你可以連上EA公司所設的EA SPORTS NET，與全世界至多可以到八十個人的同好一起在網路上打高爾夫球！配合上遊戲的TCP/IP內定協定，遊戲本身還有另外一項相當體貼、而且相當先進的作法。在你撥接上ISP之後，執行UPDATE PGA TOUR PRO功能，你就可以直接連上遊戲製作公司爲你準備好了的升級資料庫，下載、並自動安裝最新PGA巡迴公開賽最新賽事以及統計資料。多麼先進又具有前瞻性作法！

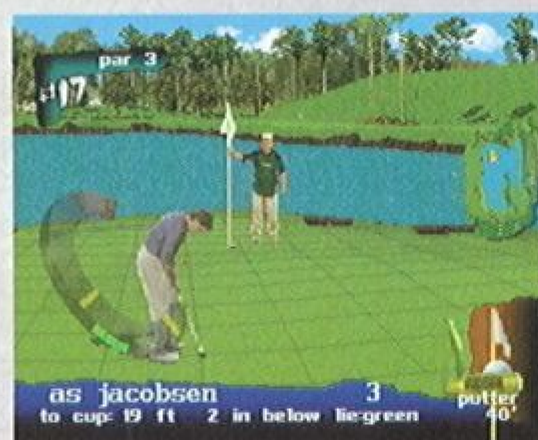


◀方便的多觀賞視窗

▲讓你有如真實置身其中

TPC at sawgrass — THE PLAYERS CHAMPIONSHIP — continue

1	stadler	8	-5
t2	grady	11	-4
t2	lietzke	7	-4
t2	sluman	8	-4
t5	beck	6	-2
t5	hale	18	-2
t5	hulbert	11	-2
t5	irwin	11	-2





▲真實的球場特性模擬

◀詳細的統計資料輔助



浩劫餘生



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	光碟版	WIN95/DOS	機種：P-90 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S 操作：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Interplay	未定	秋季	



浩劫餘生的工作同仁

角色的資料相當詳細

毀滅性的核子大戰終於爆發了！這場浩劫使各物種產生變形，可以「人不像人，鬼不像鬼」形容，雖然世界成爲一片核子廢墟，但玩家是那麼的幸運，因爲你是在一個安全無虞的地底世界長大。然而，能淨化水源的控制晶片卻遭到破壞，此時，你的首要之務便是找到淨水控制晶片的替代品，因爲沒有這塊晶片，存活在地底世界的物種，將無可避免面臨「脫水」的命運，或者，被迫離開這個能讓他們安全無恙的地底世界。玩家爲了完成這項任務，必須至一個全然陌生的外面世界冒險，這個世界已是浩劫後八十年的世界了。

即將於一九九七年夏末上市的“浩劫餘生”（Fallout，暫譯），是 Interplay 公司最新款的 RPG 遊戲。在該公司絞盡腦汁下，爲遊戲造就了非常細膩的「角色創造系統」，各個角色有不同的屬性與技巧，包括盔甲等級（armor class）、載重力（carry weight）、療傷率、傷害抵抗力、毒藥抵抗力等等。玩家在遊戲中則必須與匪徒、變形人與其它生物對抗，而你所擁有的武器或拳頭都能對準目標攻擊。

在戰鬥中，玩家有不同的武器與攻擊技術，可選擇不同攻擊類型，使用的武器包括霰彈槍、火焰投擲器（flamethrowers）、機關槍（chainguns）、火箭發射器（rocket launchers）、長柄大鎚等。遊戲的畫面是以立體四十五度視角進行，這點和“黑暗破壞神”及“創世紀”畫面表現手法是一樣的。

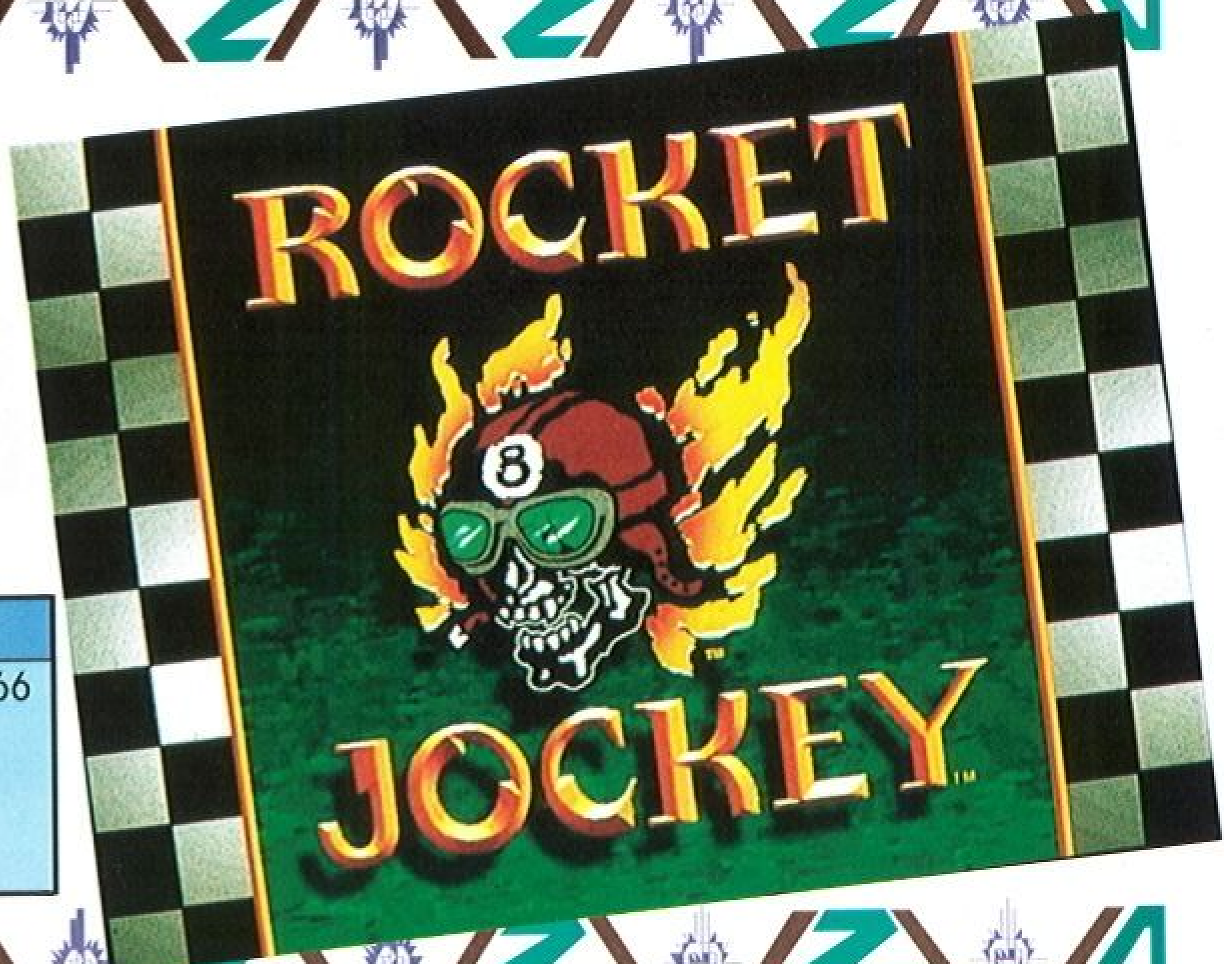


遊戲採立體45度視角進行

玩家所扮演的角色是整個遊戲的核心，因此玩家須選擇或修改三位角色之中的任何一位，玩家可以創造一位充滿活力且獨特的角色。Interplay 公司已計劃在本遊戲內使用技巧基礎（skill-based）系統，利用這套系統，玩家能找到自己滿意的角色。

値得一提的是，Interplay 推出這套“浩劫餘生”稱得上是「逆勢操作」，因爲在遊戲界紛紛朝多人網路連線的方向發展時，該公司卻在“浩劫餘生”中捨棄了最時麾的多人共玩功能，至今年五月底爲止設計群仍只打算推出單人版遊戲，這點到和具備四種連線方式的“黑暗破壞神”有極大的差異。據該公司設計人員表示，推出單人版的功能是因爲單一角色的 RPG 才能與其特性及風格相符，因此，要推出多人共玩版本恐怕是以後的事了。

暴力飛車



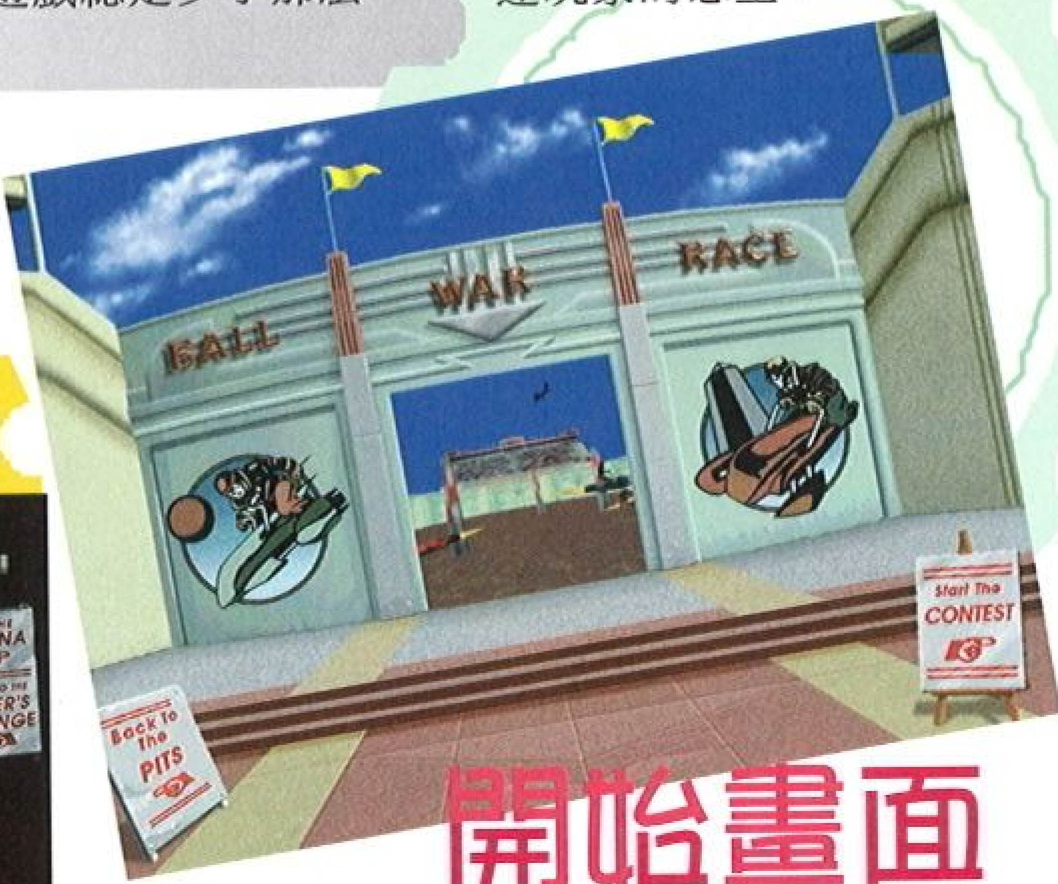
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	WIN95	機種：486DX2/66 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
SegaSoft	互旺	六月中	音效：S 操作：K/M/J

暴力天堂

相信不少喜愛運動的朋友，也喜愛玩pc-game，但是不是總覺得pc-game中的動作遊戲總是少了那麼一點，而且內容也不夠暴力呢？這一款由“SegaSoft”出品的“暴力飛車”應該可以滿足上述玩家的慾望。



各自獨立的三種模式

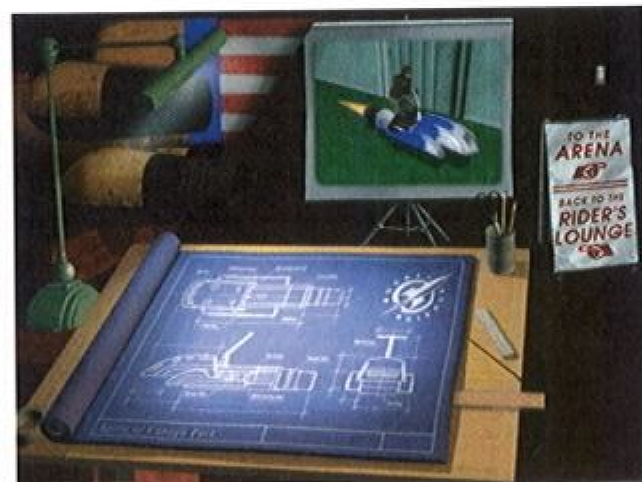


開始畫面

“Rocket Jockey”提供了8位騎手和四種樣式的火箭飛車供玩家選擇，當選好了你喜愛的火箭飛車後，即可進入遊戲，這時候的音樂就已經充滿了節奏和動感，很令人熱血沸騰了。然後玩家就有三種遊戲模式可選擇，分別是“Rocket Ball”、“Rocket War”和“Rocket Race”這分別是獨立的三種遊戲進行模式。







遊戲選擇畫面

由於火箭飛車本身沒有任何的武器，它只能從左邊和右邊各射出一道繩索，所以玩家就要利用這繩索將對手從他的車上拖下來。也可以飛到左右兩邊有柱子的地方，射出繩子後再將兩條繩子連接起來形成陷阱，將後面追來的對手絆倒，好玩吧！又因為火箭飛車的速度很快，所以場地內一些柱子，供玩家射出勾索勾著柱子，這樣一來就可以高速的轉彎，不過要注意的是繩索勾住的時間有限，時間一到，勾子就自動的放開了。

Rocket Ball



帶球射門囉!

顧名思義，就是騎著火箭飛車打球。這話怎麼說呢？其實就是足球的變形。玩家會身在一個橢圓形的球場內，其中在左邊和右邊各有一個球門，而在球場中間有發球機，玩家要利用飛車射出的繩索勾住地上的球，然後帶球到球門前將球丟入球門內，當然啦！對手也不會輕易的讓你達到目的，他會不時的用繩索將你勾下車來，所以玩家也不必對他客氣。不過計分的方式是在一定時間內，進球數較多的爲贏家，所以不要只顧著勾人，而不射門喔！將對手勾下車只是減少對手進球的機會，別忘了利用機會多進幾球。

Rocket War



這人的騎車技術似乎不太好

也就是暴力者的天堂。在這兒的目標就是“將對手勾下車，並讓他在地上被拖著滑行”，如果有機會的話，還可以趁對手跑著去騎車的途中，再拖他一次。這時只聽到嚷叫聲不絕於耳，眞是夠殘忍了。由於這裡的場地不是說很大，所以有時後玩家將對手勾下車後，自個兒又一股腦的撞上了柱子。這時只要是附近的車都可以騎，不是說只能騎自己的車，有好幾次就這樣的被對手將我的座騎給走了，害我要跑好長一段路騎對手的車。這樣看來電腦的 AI 寫的不錯，知道要找最近的車騎。

Rocket Race



小心別撞在柱子上囉!

就是騎著你心愛的飛車和對手競速。你要在一連串彎彎曲曲標定好的柱子中間穿過，就像滑雪要過旗子一般，如果錯過了就要回頭穿過去，這還不打緊，如果你忘了飛行的方向，那就糗大了。在這三種模式中以此種最難，不但要注意標號柱子的位置，還要小心別撞牆，又要看有沒有對手伺機要勾你下車，眞是最富有挑戰性的了。

由於騎手有生命值，所以每當被拖下車和自個撞下車，或是被地上的炸彈炸到都會損血，一但血沒了，也就 game over 了。還有火箭飛車在設計上是氣冷式引擎，故要常注意引擎的溫度，一但太常急減速，引擎散熱不良，也就會燒毀，這也一樣會 game over，即使你的得分再高，只要在競賽的時間內，你的血沒了或是車子燒了，你也就玩完了。

足球場的另一種用途



讀取資料畫面



選手資料

至於遊戲的畫面是 640 × 480 的解析度，場景就刻得像在足球場般。騎手的動作做得很有特色，例如要向右轉，騎手的身體就會向右傾，當把對手勾下車時，會像牛仔一樣的搖動手臂，還有在被拖著跑時，身體會亂滾亂翻翻，然後再站起來，樣子實在有夠生動。而音樂充滿搖滾氣息，會另人不自主的一動擺動，對於喜愛運動類遊戲的玩家，實在是一款不能錯過的遊戲。



這個可憐傢伙快要撞牆了

The Last Express
東方特快車
神秘殺人事件

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
即時冒險	光碟版	WIN95/DOS/MAC	機種：486/66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Broderbund Software	憶弘	七月	



十年來罕見的即時冒險遊戲光碟



一次世界大戰前夕的法國。

此遊戲係由得過遊戲設計大獎，也是波斯王子的製作人－Jorden Mechner 親自策劃，在 1993 年間由其手創的 Smorking Car 製作公司歷時三年嘔心瀝血所完成。故事背景是第一次大戰前夕，從法國巴黎的 Gare d'Lest火車站開始。主角－也是玩家所扮演的人物，將沉浸在一連串的政治陰謀，詭異而又浪漫的事件中，去尋找最終的答案。

故事發生在 1914 年，大戰前夕的歐洲。地點則是當時世界著名，橫貫歐洲大陸的豪華列車－東方特快車（Orient Express）。玩家所扮演的劇中男主角羅伯特凱斯（Robert Cath）是一位年輕的美國醫生，因和友人泰勒衛特尼（Tyler Whitney）相約前往巴黎而登上列車。誰知道當他一進入車子包廂中，竟然發現…。一連串的突發事件，帶出一個疑雲重重的迷霧。豐富的故事情節，高解析度的精彩畫面，以及栩栩如生，依照歷史原物繪製的各類物品，都將一一呈現在您眼前。細心查訪將引導您越來越接近事件眞相。而過程中若是一個細節的疏失，亦將導致不可收拾的後果。玩者的重要任務便是運用高度的智慧及靈敏的思考，儘可能尋找一切線索，以得到最終的解答。



以手繪技巧表現出效果。



遊戲中的所有人物皆由眞人演出，再以手繪技巧表現出效果。每個角色的舉手投足，甚至不經意地和您目光接觸，一一都是神活靈現，非常眞實。

在整個遊戲的過程中將會有 30 位角色穿插其中。他們操著自己的語言，（遊戲中包含俄、法、英等語言，除英語之外皆有字幕）在故事中恰如其分地演出。在餐車用餐、喝茶聊天或是在臥舖上沈睡。

東方特快車－神秘殺人事件強調的是即時性，換句話說：即使您呆坐車廂不動，不言不語，所有角色都還是按照他們既定的行程活動。您可以下任何決定，做任何事，當然，這些都將導致不同的結果。

東方特快車－神秘殺人事件擺脫慣用的儲存遊戲進度，以一個復古懷錶的時間來突顯它的即時性。當您在某一段時間遭遇到困難時，或是您之前的忽略，或作了一個致命的決定，您都可以將懷錶時刻往前調整到事發之前，使您從容再做決定。





這一連串的陰謀謎題必須靠您來解決。

保險櫃破解高手 Safecracker



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟	未定	機種：未定 記憶體：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：未定
Inscape Software	未定	未定	音效：S 操作：未定



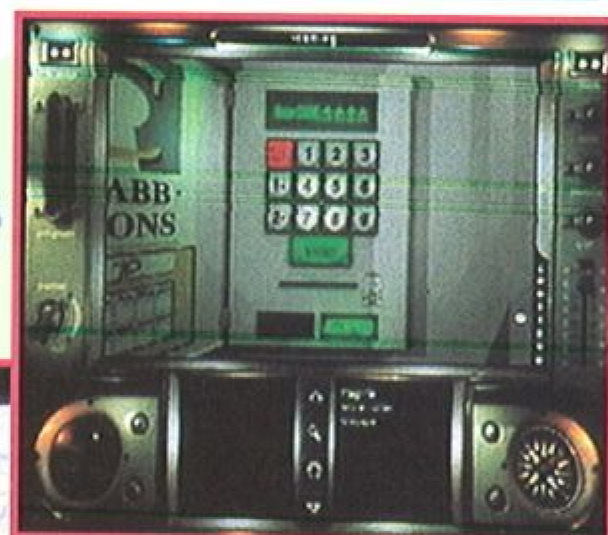
你是破解高手

每當有新遊戲上市，都會使特定嗜好的玩家趨之若鶩，並引起市場的廣大迴響，諸如Trophy Bass、PBA職業保齡球大賽與Grand Prix Manager，暫譯）等都是最佳的例子，而最近推出的“保險櫃破解高手”（Safecracker ，暫譯）更是箇中的黑馬。“保險櫃破解高手”就如遊戲名稱所表示的，玩家在遊戲中必須破解世界上最堅固的保險櫃，才能享受到遊戲的眞正樂趣。

這套遊戲的故事起源是敘述玩家前往應徵一家名爲 Crabb&Sons公司的保全主任，而你也順利地通過初試，但在正式獲得這份工作前，你還得通過一系列的考驗。特別是，你必須藉著破解老板 Mr.Crabb 一手建立的保全系統，成功地進入他的房子，並滲透屋內所有的保險櫃，才能向他証明你將會是一位物超所值的職員。



▼QuickTime VR繪圖引擎成功營造出遊戲效果



▲這麼複雜的保險櫃要怎樣才能打開?

玩家在“保險櫃破解高手”內必須破解一個接一個的保險櫃。據了解，這套遊戲前後大概設計了三十五個保險櫃，而且一個比一個複雜，一個比一個難解。因此，要破解第一個是輕而易舉，但隨著遊戲的演進，玩家會逐漸碰到難如登天的保護設計，而且必須拼湊所有刻意隱瞞的線索，才能破門前進。

QuickTime VR引擎

在這個故事的前提下，“保險櫃破解高手”最令人稱道的要算是它的繪圖引擎了。它是利用蘋果電腦的QuickTime VR bata 版開發，也是第一套利用QuickTime VR的 3D冒險遊戲。一旦你停留在一個特定的地點時，由於遊戲的運動流暢，你可以在任何方向改變視野，以便把東西看得清楚一點。更讓您驚奇的是，“保險櫃破解高手”內有五十房間，每間房都佈置了極細膩的古董物品和油畫，可讓你盡情地瀏覽。



▼莫非有破解秘笈可參考



▲破解每一個保險櫃，是本遊戲的樂趣所在

天使之約

Date With an Angel

Make Your Dream Come True



準備考試，試試（天使之約）的考古題！！
享受暑假，和你的好朋友試試（兩人對戰）
覺得無聊，試試8人對戰！！
可以測知自己IQ及EQ的遊戲軟體
16種題目類型，總題目超過6000題
還有60種精采結局
老少咸宜、生冷不忌
無暴力、無色情、歡迎全家同樂

正先97年7月上旬上市

敬請期待！！！





FRONT FAREAST INDUSTRIAL CORPORATION
正先實業有限公司
http://www.front.com.tw TEL:02-506-0271 E-Mail:ffe@ms3.hinet.net

FINAL RACING

終極賽車

If you love DAYTONA, SCREAMER2, or SEGA RALLY ,

改變你對國產遊戲的既有印象

you can't miss FINAL RACING

國內首款3D賽車遊戲, 提供連線功能

Stunning SGI workstation rendered environment and an

未上市先轟動, 美. 德. 法.日.澳 等國洽談代理中

Fluent gameplay at 30 frames/sec performance

以 Direct X 開發的國際軟體

super SVGA 3D environments including city,

畫面絢麗, 速度驚人

支援搖桿, 方向盤及各種3D加速卡

正先97年大作, 7月下旬上市

ype futuristic racing ca

high quality 16 bits surrounding sound

enrich your experience of hot blood racing!

Support up to 6 people in multiplayers mode,

network, IPX, serial connection.

Developed with Direct X, work under MMX ,

specially designed for WINDOWS 95.

Support all kind of 3D card









FRONT FAREAST INDUSTRIAL CORPORATION

正 先 實 業 有 限 公 司

http://www.front.com.tw TEL:02-506-0271 E-Mail:ffe@ms3.hinet.net

BALL STORY

VR青少棒揚威記

即將轟動上市！

第一套結合運動及養成的全新型態棒球遊戲
國內棒球遊戲再掀新浪潮

這是在鄉下地區的一支，五人棒球隊，
新學期的開始，沒有良好的練習場地，只有堪用的球具
沒有教練，只有一群對棒球充滿期待的中學生
他們執著的目標只有一個-----得到全國總冠軍!!
此刻，您將成為這所中學的棒球隊總教練，從召集球員、球員訓練、
到安排行程表、參加各中小型比賽、戰術指導...等等都由你一手包辦。
您是否能帶領這一群國中生實現夢想呢?

一個棒球冠軍的夢想

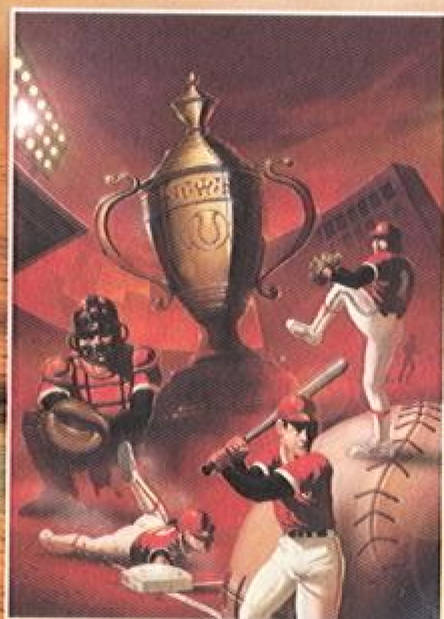
光譜資訊製作小組傾全力新鉅作

先進的3D技術
圖形處理引用3D立體polygon繪圖技術，結合Gouraud Shading及Texture-Mapping的貼圖技巧，充分展現出球場及球員的絕對特色。

即動式立體視角
球賽全程由3D Real-Time繪圖引擎做即時運算，架構出全方位的立體視角，球到那，玩家的視野就到那，盡情體驗熱血沸騰的真實感受!

玩法震撼新突破
玩家可以讓場上任一守備球員站在任一位置，您大可讓九名球員全部守在內野以打擊對方的士氣!!

創造夢想中的球員
不論是黃金守備陣容或是無堅不摧的強打圈，甚至超魔投手及各種獨樹一格的球技，都可由玩家自行去培養。



超越魔獸爭霸
媲美紅色警戒

失落的戰線

LIVE OR DEAD

7月中旬上市

第一款國產同時支援 Win95與IPX網路對戰的 中文即時戰略遊戲

徘徊生死邊緣，惡鬥一觸即發！



遊戲特色：

◎首創快捷欄的設計，可記憶六組建造單位。
◎支援視窗模式和全螢幕模式，最高解析度可達1024*768。
◎首款支援IPX網路對戰的中文即時戰略遊戲，最多可達八人同時上場較勁。
◎獨特的「部隊編組」設計，當您拖曳滑鼠框選某範圍的部隊之後，您可以替這個部隊編號，此後您只需輸入部隊編號、下達指令之後，該部隊便會自動行動，大大縮短操作時間。
◎兵器種類繁多，如可隱形的自爆機甲「沙鼠」；自動修復工作車「戰地愛神」，以及可快速運輸大量兵力的空中運輸機「大力神」等等，加上各種長、短距離飛彈，讓您充分享受「調兵遣將」的樂趣。
◎CD音源配樂，震撼力十足，彷彿置身真實戰場。



NGJKGNHNH
GREGE KL354
GKRELNG
RHNTHIT5543
F3 RNKGLK
RUIEHGHB CVC
BFDB





新意股份有限公司
ART 9 ENTERTAINMENT INC.
台北市南京東路三段258號2樓 TEL/(02)771-2968 FAX/(02)778-3633
2F NO.258 SEC 3 NAN-KING EAST RD.TAIPEI TAIWAN R.O.C.

力捷集團

SONIC & KNUCKLES COLLECTION

音速小子 & 那克魯斯

SEGA PC™

新發售
Windows® 95 專用
CD-ROM 2枚
● 1～2人用
● 動作益智遊戲
● PC搖桿適用
● MIDI音源對應

& 動態螢幕保護程式

特別超值珍藏版！







總共有三種不同的
遊戲領域供你選擇！

SONIC™ THE HEDGEHOG
The Screen Saver

音速小子與愉快的同伴們
保護你的螢幕畫面不被燒壞！



◆超值回饋大行動◆

音速小子2、3、4集，
再加音速小子動態螢幕保護程式光碟！
原價：2760元
現在特價只要NT$1,590元！

SEGA™

SKC LICENSED BY SKC. Ltd.

	OS	CPU	RAM	硬碟空間	解像度	CD ROM	音效卡
必備環境	Windows95	Pentium75MHz	16MB以上	20MB以上	640X480 256色	2倍速以上	Window95 對應的音效卡
建議環境	——	Pentium133MHz	——	——	——	——	——

台灣地區總代理
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳真：(02)662-5263・662-3934
E-mail: world998@ms12. hinet. net
http://www.worldwise.com.tw

台灣地區授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷14號1樓
電話：(02)910-2791
http://www.fullerton.com.tw
Email: f0924@ms2.hinet.net

全省各大電腦門市，台北T-Zone、富爾特（台北展示中心、NOVA展示中心、台南成功展示中心）
金石堂、新學友、光統書局、何嘉仁書局、玩具反斗城、燦坤３Ｃ廣場、台中全國電子廣場
泰一電氣、遠東百貨（寶慶）（台南）、上新聯晴，皆有販售。

SEGA PC™

新發售

Windows® 95 專用

CD-ROM 1枚

● 1～2人用
● 運動賽車遊戲
● PC搖桿適用

SEGA™

洲際大賽車



本遊戲可用２片CD-ROM在２台電腦進行通信對戰

出差回來的丈夫，
赫然發現……
嬌妻已成
賽車高手！

壓倒性的真實感覺！



SKC LICENSED BY SKC. Ltd.

	OS	CPU	RAM	硬碟空間	解像度	CD ROM
必備環境	Windows95	Pentium90MHz	16MB以上	5MB以上	640X480 以上 High Color（16bit）模式	2倍速以上
建議環境	——	Pentium133MHz	——	40MB以上	——	——

台灣地區總代理

鼎昌實業股份有限公司

WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.

電話：(02)662-5266（代表號）

傳真：(02)662-5263・662-3934

E-mail: world998@ms12. hinet. net

http://www.worldwise.com.tw

中華民國地區獨家授權經銷



軟體世界

智冠科技股份有限公司

高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓

訂貨專線：(07)8150988 轉 250.251 (04)2020870 (02)7889188

GADGET

火速攔截

* 支援最新MMX™功能
* WINDOWS95／MACINTOSH／WIN NT4適用
* 榮登日本1997春季遊戲排行榜冠軍
* 3D-VIDEO冒險RPG角色扮演代表巨作
* 四片裝超值光碟

浩瀚無邊，詭譎多變的宇宙星際，一顆慧星偏離軌道眼看即將撞擊地球，摧毀所有的生靈萬物，身為地球聯邦首席情報員的你，能否肩負人民的委託，尋找超級武器，火速攔截太陽系發生有史以來最大的浩劫災難………？











總代理發行
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷14號1樓
TEL：(02)9129215 FAX：(02)9155223
郵政劃撥帳號：17469206
http：//fullerton.com.tw
E-MAIL：f0924@ms2.hinet.net

SYNERGY INC. 製作

台中分公司 TEL：(04)3210575
高雄分公司 TEL：(07)3928071

富爾特展示中心
台北 TEL：(02)3577792
NOVA TEL：(02)3894988
台南成功 TEL：(06)2088525

傲空神鷹

F/A-18 HORNET 3.0



- 1024x768 超高解度
- 繁複的地貌，太陽炫光、多霧、立體雲層、流動大氣狀況
  創造出其他模擬飛行遊戲所無可比擬的真實感
- 美國海軍及陸戰隊之 F/A-18 大黃蜂攻擊戰鬥機有如置身真實飛機中
- 高度人工智慧、只有擁有最好的技術才能在這殘酷的環境中生存下來
- 二十八個模擬真實波灣戰爭中任務
- 超過九十分鐘的多媒體飛行、戰鬥教學課程
- 支援四人網路連線

iD INTERACTIVE

總代理：美商德福光碟科技股份有限公司
台北縣汐止鎮新台五路一段 79 號 19 樓 -8
TEL：698-2103　FAX：698-2107
Web: http://www.idinteractive.com
Email: idinter@ms3.hinet.net

P A C 花道電腦有限公司 PLAY ART COMPUTER CORP.

總經銷：花道電腦有限公司
高雄市中華一路 29 巷 24 弄 37 號
TEL：(07)587-2513　FAX：(07)587-2511

護照在手 遊戲全有
世紀縱橫的通行證



阿痞仁兄

這次帶來一個超震撼的

好消息

足以讓業界頂禮膜拜

若你還不了解

別大驚小怪



請按下一頁

21世紀縱橫股份有限公司

懸賞

現在正全面通緝兩種人。

一是 持有世紀縱橫任一遊戲回函卡 發現並提供證據者寄回本公司。

二是 於中華民國八十六年

國曆六月
農曆五月 初起

購買本公司新上市Game者，將犒賞護照一只。

特此昭告天下

並請各位老百姓

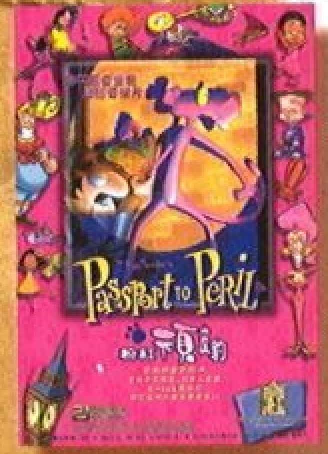
奔相走告

新遊戲預購
零售價8折 + 郵資
70元

國號



3D製作的過場動畫
多重任務及多種遊戲結局
是創新的即時回合戰鬥遊戲



詼諧逗趣的中文語音
老少咸宜的冒險解迷遊戲

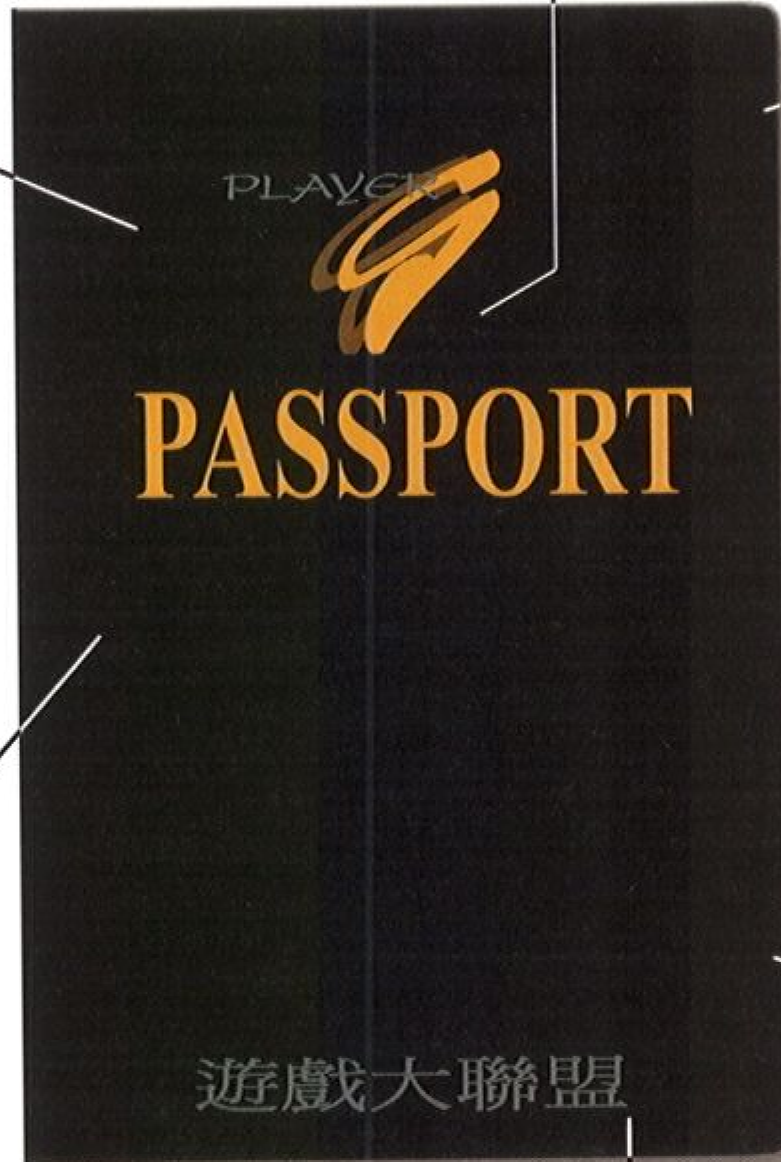


軍師鬥法 武將單挑
全由您一手控制的
即時戰略遊戲



日本吳氏工房力薦
即時戰略代表作

折價100元



數家協力廠商
折價卷

血格的觸板
阿痞正傳
星際毀滅者
穿越死亡線
精靈幻界
末日

折價300元

歡迎業界加入我們護照的行列







軟體世界













請連絡:(02)5025969 #33 朱小姐

www.forwardtronic.com 21世紀縱橫 北市建國北路二段137號3F TEL(02)5025969 FAX(02)5013570




5/28粉墨登場

趕快行動
到德州炸雞
也買得到喔!!

冒險遊戲新顛峰・全程中文語音
可上網查詢

8~108歲老少咸宜
是玩家們的最佳選擇喔!!

The Pink Panther's
Passport to Peril
粉紅頑皮豹







世紀縱橫股份有限公司
北市建國北路二段137號3F
http://www.forwardtronic.com
TEL:(02)5025969 FAX:(02)5013570

美國

德州炸雞

基本配備:IBM PC 486以上．8M RAM．WINDOWS 3.1或WIN95的作業系統．2X CD-ROM．滑鼠．音效卡

女神學園

管他七粒、八力都不夠看！
今年暑假看我小小女神大發神威！



百餘幅640*480、256色美少女畫面給你空前的視覺享受。
全圖形式指令設計畫面活潑有趣。
分身發光、魔力、法術、斬妖除魔、無所不能！
獨創RPG式的修行模式讓你一支遊戲兩種享受。
專業的風水、命理常識，讓你能藉著遊戲來了解其玄妙之處
多線式結局耐玩度高。
令你耳目一新的美少女魔法師養成遊戲。









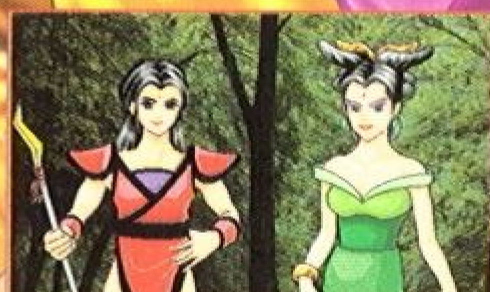
鑫盛資訊有限公司 TEL:(02)3898673 FAX:(02)3898674

上古英雄传

在你已剷除了暴虐無道的秦始皇。
當過了足智多謀的諸葛亮。
經歷了紛亂的五代十國。
稱霸了風雲多變的三國時代....之後。
那你更是不能錯過這一場“皇帝大戰蚩尤”。

一款匯集了中國上古時代，所有風雲人物的戰略RPG遊戲。
一場正義與邪惡的權勢鬥爭。
一段親情至深的故事劇情。






鑫盛資訊有限公司 TEL:(02)3898673 FAX:(02)3898674

中文即時戰略新指標!!!



魔神爭霸

-古老的黑色傳說-

盤古開天闢地，
伏羲女娲創造萬物與男女之後，
一場令太陽失芒，月亮失色，
大地哭泣的戰爭揭幕了.....

至尊至高的天上帝率領天兵天將，
與叛逆神-六式大闇魔王的鬼魅魍魎，
於人界大戰七天七夜，
萬物失其居所，死屍遍野，洪水猛獸猖獗。
但眾生的失去對神或魔沒有好處。

是故天上帝卸下神盾，六式大闇魔王放下魔劍，
將其共同融鑄成『寧靜海誓碑』...
神與魔如接近"誓碑"，"誓碑"將其五雷擊毀。

並約定...
日出後，
溫暖的陽光照射之地為天上帝所保護，
日落後，
黑暗陰冷的風滲透之地為六式大闇魔王所統治...

人們只願忘記這段血腥...
在這不穩定的平衡下苟活偷安.....

黃飛

自從護衛三藏法師至西方取經回來將功贖罪後，不習慣天庭過著平淡無奇日子的悟空，投胎轉世到人間，成為凡人後雖然"前世"的經歷記憶生已然空白，但一身靈活的身手，經後天的努力，成為一小有名氣的武師。直到有一天接到"天庭"徵召...

另類中國風格

故事發生在魔神大戰的數千年後，正值唐朝末年，戰亂四起，民不聊生，鎮神封魔寶典的風雲經，也因負任掌管收藏的王氏一族顛沛流離而失蹤。然而這本寶典最後卻落在魔族的玉面大將軍　紅孩兒的手裡。紅孩兒用之解除封印在寧靜海誓碑上魔界的威力，這失衡的局面，將為人間帶來更大的痛苦...

本遊戲一開始給玩家的兩種選擇就是：

一、扮演轉世後的悟空黃飛-為天上帝奪回『風雲經』並再封印魔界的威力。

二、扮演紅孩兒-為六式大闇魔王消滅天上帝，成為人間的唯一主

紅孩兒

牛魔王與鐵扇公主的愛子，允文允武，與悟空有隔世深仇（唐僧西遊取經時結下），深受魔王寵愛，成為魔王軍的統帥　人稱「玉面將軍紅孩兒」

遊戲特色

不想一玩就被對手打得七葷八素，掌握下面幾項原則，或許可以延長玩家您掛掉的時間!!!

一、母體-->子体

唯有"母體"具有分身產生『分身軍隊』功能，也唯有母體具　　有建築功能。所以母體如死亡，就無法再生產該『分身軍隊』。

二、靈魂光球

遊戲中角色的死亡將化成『靈魂光球』。『靈魂光球』乃重要資源。供雙方搶奪，量愈大則能生產更多的部隊。

三、擒賊先擒王

遊戲當中，主角『黃飛』&『紅孩兒』為兩方的主帥，他們負責完成統兵重責，他們若不幸戰死遊戲也就結束了...



▼砲臺 弓箭手就位!!準備因應魔王軍水路近攻!!!

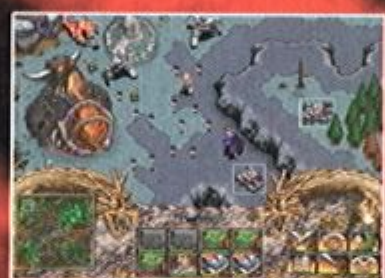


▲大會戰!!!大快人心!!!



▲火紅的煉獄!!

靈魂光球與生命之輪



▲好多靈魂光球呀!!大夥兒!!快搶啊!!

大地萬物之靈氣，凝聚成三魂七魄之精華──靈魂光球，大地衆生的量和質是由造物者創造萬物相依生存的"生命之輪"所支配。生命之輪概念就是輪迴，掌控每個知覺個体的來生轉世，傳說，生命之輪脫軌時，也是魔神人三界崩壞之日，一切回歸虛無混沌。

風雲經

大戰後，魔與神各將祂們的部份靈力封入寧靜海誓碑，彼此畫分界線，互不侵犯。

然而有進就有出，解除封印的經文全撰寫於一片甲骨上，也就是風雲經，交由王氏一族看守。除了解除封印，風雲經可以降雷，將來犯者轟出天霄雲外。然而王氏最後傳人王華被紅孩兒所虜獲，而她將為魔族解開這數千年的封印。



▲抱著風雲經甲骨，被囚禁的王華，似乎有難言的苦衷!?



王華

王氏最後風雲經守護者。在宋兵荒馬亂危急之秋，被紅孩兒所救，但被囚禁於深淵，雖然如此她仍對紅孩兒存著感激之心。個性溫和，厭惡戰爭，不忍心輕易使用威力強大的法術，傷害敵人。擅常風的法術。

風雲經守護者

鬼魅魑魍 魔王軍衆!!!

鬼哭風

九重黑龍王得意部下。敬仰玉面將軍紅孩兒英名投旗下效命的妖將。

岩霸

數千年前魔神大戰，六式大闇魔王被畫一刀流出的血掉落地面化成黑血石頭，擁有拔山倒海的怪力。

水魔次劫

北海龍王部下將。北海龍王所指派的援軍，

邪木

於極陰之地，吸取於萬人古塚冤氣的闇桃樹修行而成。

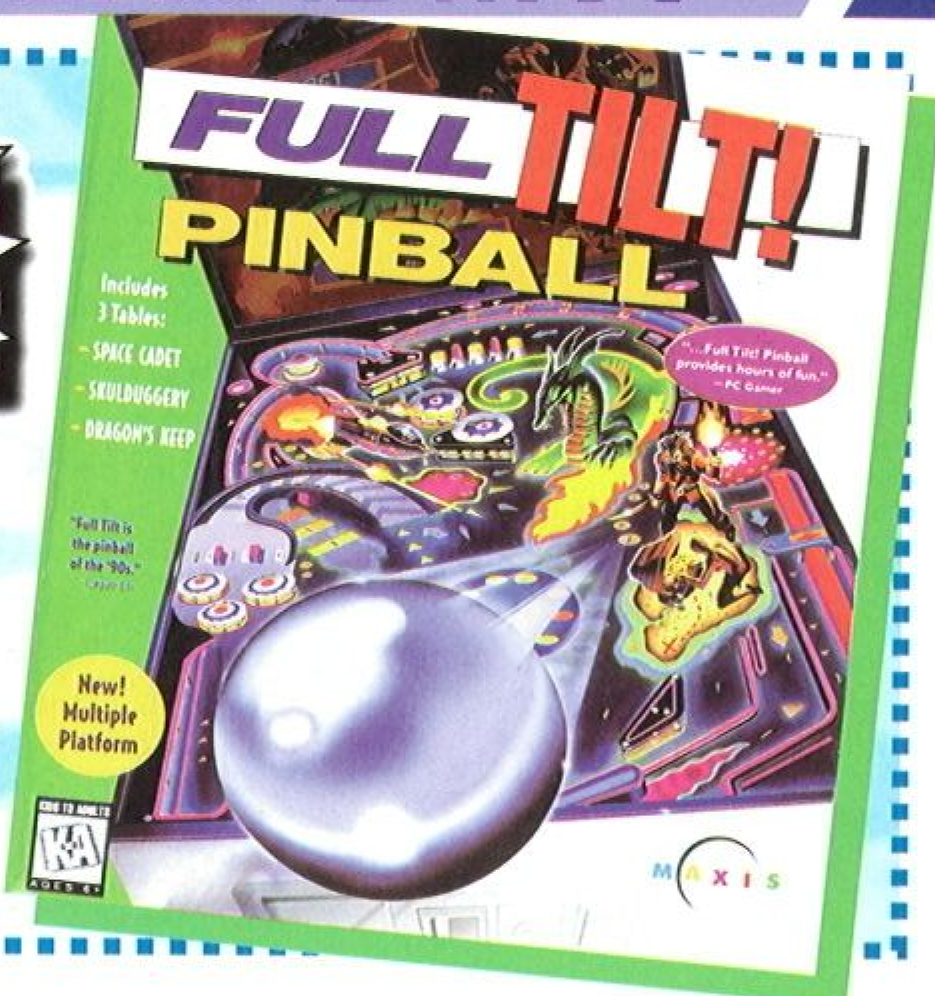
暑期強檔 魔神爭霸

由於篇幅有限，角色部份只介紹了一半，實在抱歉!!其他還有半妖人蛙兵、天石車、目鬼、精兵安大漢、箭術百發百中的嵩羿、水術者潮剛、火術者龍牟、和怨靈火煞子..等。

以上就是彩虹高科技開發一部，正在秘密研發的即時戰略遊戲——魔神爭霸的最新戰況，目前開發人員已全進入最後階段，將預定在97年暑假秘密顛覆台灣亞洲市場，到時呈現給玩家一種..呃!?...實在無法形容，反正敬請小心期待，就對了!!!

歡樂彈珠台

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V
Maxis	智冠	六月	音效：S/G/U/M 操作：K





彈珠台的設計相當華麗

太空要塞一景

說起彈珠台遊戲，很多玩家應該都不陌生，也多少會有玩彈珠台的經驗。在遊樂場中有各式各樣不同的彈珠台，那充滿震撼的音樂與小鋼球奔馳撞台的超速快感，總讓人欲罷不能，想著突破最高分名留排行榜。就這樣10元、 20 元…就如一個巨大的無底洞，只為滿足那小小征服欲與虛榮感。

今天要介紹的這款遊戲是由 Maxis 所製作的一「歡樂彈珠檯」，遊戲玩起來的感覺就像在電玩店裡面玩的彈珠檯一樣緊張刺激，不同的是它沒有彈簧破損、燈泡燒掉的爛檯子，而且還不用投幣喔！

遊戲中內含三種截然不同的彈珠台，一是太空要塞（ Space Cadet ）、海盜窟（ Skulduggery ）和龍穴（ Dragon's Keep ）。太空要塞是 Microsoft 附在 Windows 95 Plus 中的彈珠台加強版，它不僅在繪圖技術和動畫的精彩度上有突破性的改進，還可多球同時進行遊戲且擊球加分的花招也變得更炫；在海盜窟中你的對手是兇暴殘忍的海盜群，藉著純熟的技巧控制在不同位置的四個擊球桿，準確的擊中海盜船，並尋找隱藏的寶藏，但是你得特別小心火山有隨時爆發的可能；在龍穴中你將面對傳說中極度危險的怪獸，而你的武器只有三個擊球桿。你必須想辦法讓球上搭起的高架鐵網並破壞可開合的吊橋，讓恐龍吃到彈珠以獲得額外的獎金。

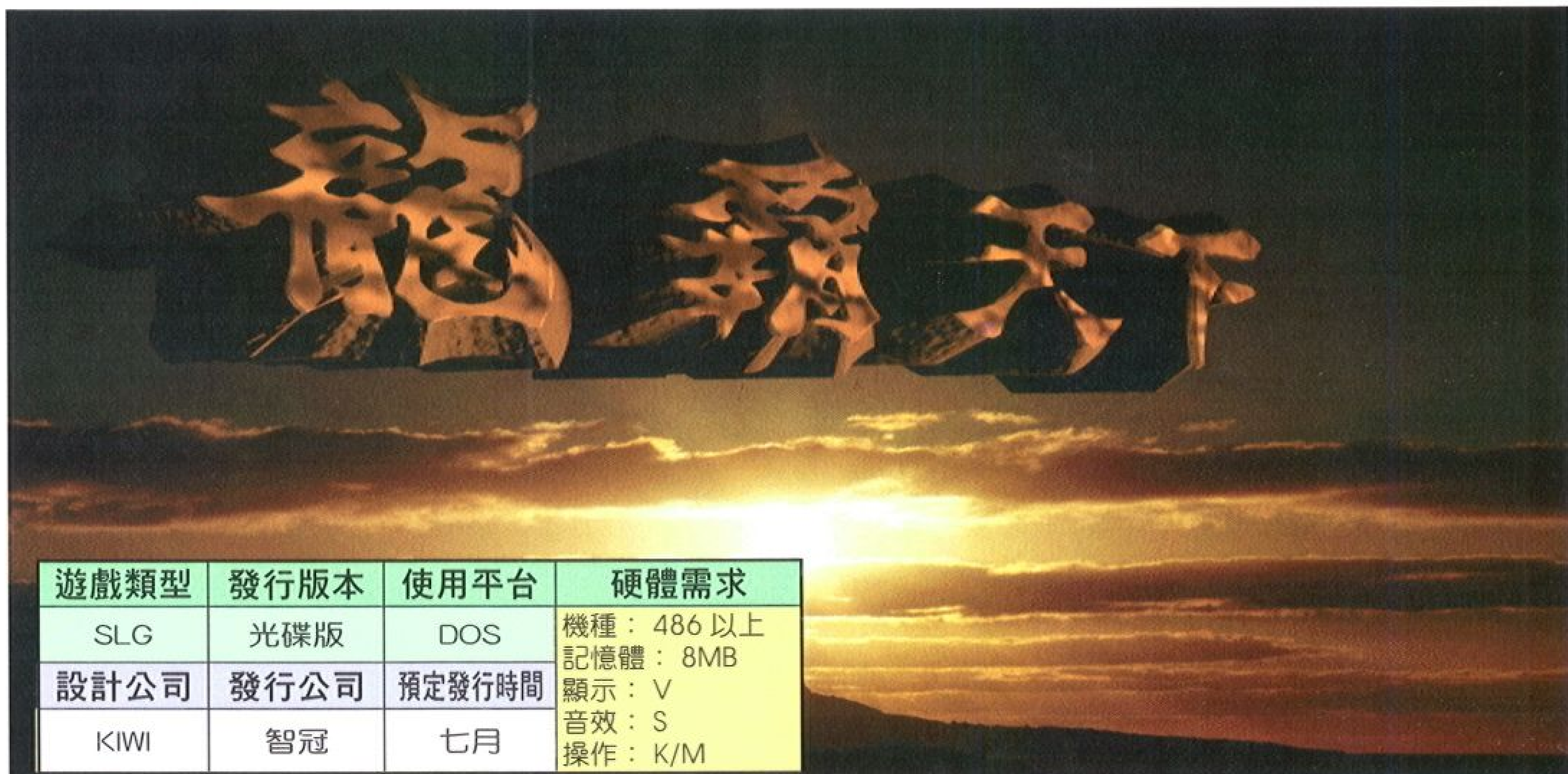
遊戲的控制非常的簡單，幾個簡單的鍵就能輕易的控制彈珠的發射、搖檯、擊球桿的揮洞動等等。說起搖檯，大家一定也有深刻的印象吧？對著大型彈珠台又搖又叫的，試圖挽救那顆小鋼球。一般彈珠台遊戲都沒有搖檯的功能，但很幸運的，本遊戲將彈珠台這個非常有特色的功能加入，您可盡情的搖晃，搶救瀕臨危機的彈珠。但是可千萬不要一味亂搖，若搖的太過火會導致彈珠台當掉（不是當機喔！）。

遊戲在畫面的處理上非常的用心，特別為各個解析度繪製了 3D 圖形，使遊戲在任何電腦上都可以達到最佳視覺效果。為了最佳的遊戲效果，遊戲不採用畫面捲動的方式呈現彈珠檯，而以整個螢幕來表現完整的彈珠台，讓玩家可以非常清楚的看到彈珠整個彈跳路線，使遊戲的控制更容易些，此外毫不停滯的遊戲速度，更大大提高了遊戲的樂趣。值得一提的是在遊戲手册中，還對於打彈珠的技巧和彈珠台的歷史演變特別加以說明解釋，相當的親切周到。

歡樂彈珠台創造出一些眞實世界中搞不出來的花樣，例如同時多人遊戲與多層迷宮等等。另外，與一台動輒 5,000 至 15,000 美金的新彈珠檯比較起來，電腦的彈珠檯遊戲顯然便宜多了。如果您是彈珠的忠心擁護者，這是一款您千萬不可錯過的遊戲。

來一場與龍大戰吧！





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
SLG	光碟版	DOS	機種：486以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
KIWI	智冠	七月	

一款全部使用3D工作站製作而成的SLG大作

雖然說 3D 製作的遊戲已經是目前遊戲市場的主流，可是很少像『龍霸天下』這款遊戲一樣的；不論是動畫、人物造型、建築物、地形、地圖、遊戲介面等，全部都是使用 3D 作業系統來製作。或許也正因爲如此，『龍霸天下』擁有著令人驚訝的細膩度與流暢度。

雖然 3D 製作的圖形在轉移到遊戲上會有些許的技術性困難，不過製作『龍霸天下』的 KIWI 工作小組顯然的已經克服了這些問題－『其實龍霸天下已經幾乎沒有使用 2D 的圖形了』。

對一個遊戲來說，大量的使用 3D 所製作的圖形，將會讓遊戲的細膩度與光影美感（如黃昏的感覺等）大爲提昇。這點相信玩家們將可以在『龍霸天下』中得到印證。



遊戲中大量使用的3D動畫

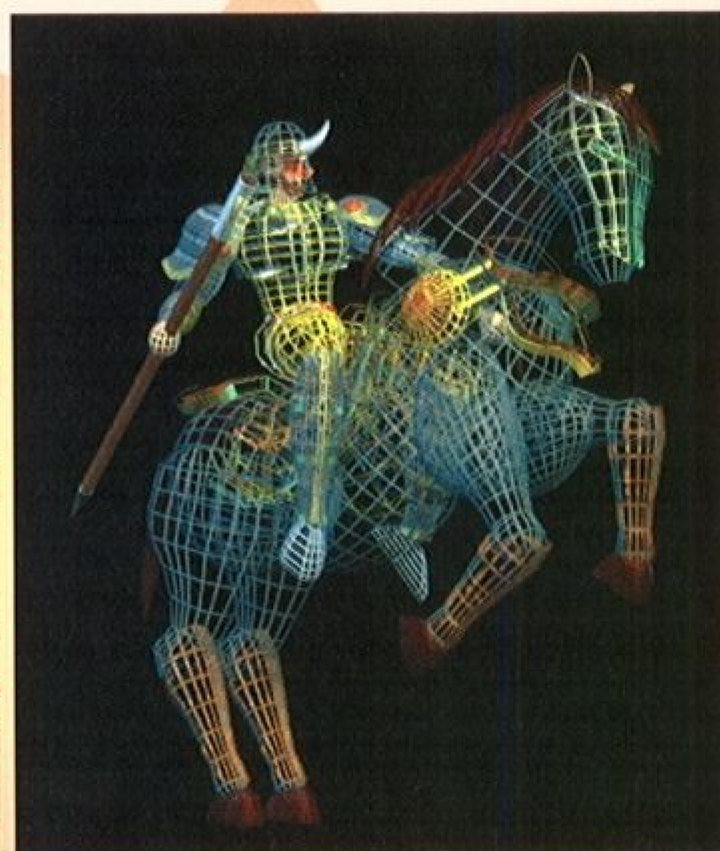
華麗的3D畫面



原野要塞圖



地形起伏的原野畫面



遊戲中所使用的3D模組

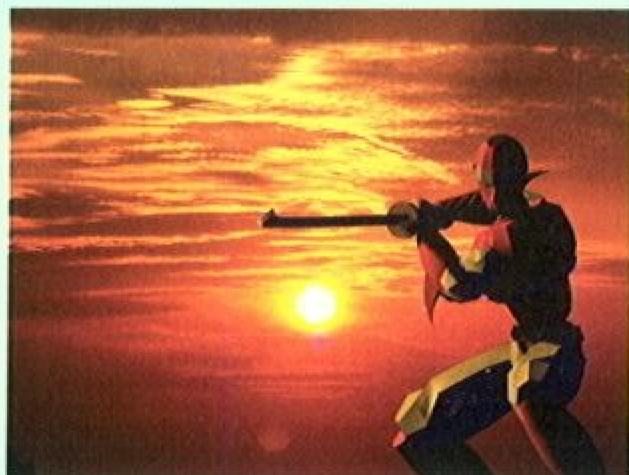
豐富的中國武俠式設定與獨特的遊戲架構

如同武俠小說一般，在『龍霸天下』中登場的不僅有劍客、馬兵、和尚、道士、俠客等讓人耳熟能詳的東方兵種，還有忍者、火槍、弩炮等舶來品。各兵種在戰場上的能力與屬性都大不相同，如何有效搭配個兵種作戰，將是戰勝的最大關鍵。

在一般的遊戲中，主角是正派或是反派通常是由故事所設定的。但是在『龍霸天下』中玩家將可以自由選擇扮演正派或是反派，您可以規規矩矩的攻城掠地打正規戰，也可以扮演梟雄到處燒殺擄掠一番，整個遊戲在故事自由度上可說是相當高的。當然，遊戲的過程也將因爲玩家的舉動而由所回應。比方說玩家實在是殺了太多的無辜平民，那到時就將會有『正道』人士前來聲討的喔！



細膩的戰鬥畫面



華麗的遊戲CG圖

結合三國式的策略運用與SLG的細膩戰鬥

如同三國式的策略遊戲一樣，在『龍霸天下』的中國地圖中佈滿了許多的城池、要塞與鄉村。玩家必須要一一的攻略這些屬性不同的領地。當然，爲了一統天下的霸業，適當建設這些城池將是您征戰的動力來源。不過，除了對手外，海賊、山賊也會虎視眈眈您的領地。所以別只顧於征戰，大後方也是要守一下唷！

除此之外，『龍霸天下』亦有著華麗的戰鬥畫面。由於是使用 3D 系統來製作人物造型，所以不論在招式或是法術效果上的表現，都可說是相當細膩的。和一般的 SLG 遊戲一樣，在征戰的過程中，玩家的部隊將會不斷的成長與升級，而這也代表著更高的屬性與更強大的法術。在到達某一等級後，玩家的法師甚至可以召喚其他生物前來助陣。當然，還有許多更有威力的法術，如道士的萬劍術，和尚的佛光造頂等。

華麗的法術加上衆多的作戰兵種，再加上細膩的招式動畫與效果。在 3D 系統的協助與發揮下，相信『龍霸天下』將會帶給玩家們不一樣的感覺。



人物狀態表，圖中的人物是會180度旋轉的喔！

城鎮的3D模組



遊戲中的大地圖



華麗的人物CG

聖域爭輝
LEGEND OF WOLF



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RSLG	光碟版	DOS/WIN 95	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	**發行公司**	**預定發行時間**	
大宇資訊	大宇資訊	暑假	

交織愛與恨、情與悲的浪漫故事

「戰事發生之際，部落的守護神「狼王」，將會盡他一切的力量來保護大家。」一個數百年歷史的繁華村落，眼看著即將在戰火中毀滅，「狼王」卻未曾出現。西爾法兩頰的淚痕伴隨著痛苦的呼喊劃破了長空，但逝去的生命卻再也喚不回來，難道恆古的傳說竟只是個編織出來的謊言？

多年後，克爾威王子所組織的游擊軍出現在山谷中，截擊提斯本的補給部隊，開始了兩方激烈的衝突。一場場戰鬥在廣大的高原、城塞中陸續展開，夾雜許多駭人的傳說、動人的故事。這群有血有淚戰士們，將面對悲與喜的糾纏，以及愛恨情仇交



你…你想做什麼?

織的現實環境。如何堅持自我、贏得最後的勝利，將是這支戰力強大的部隊，所將面臨到的最大課題…。



道具系統一覽

主要戰鬥系統



生死與共的團隊默契



快！說不定有寶物可撿



戀情演出

聖域爭輝的主題雖然是在故事性上，但在遊戲系統的設計上，製作小組也下了很大的苦心去思考，如何才能讓RSLG操作起來輕鬆愉快，玩起來卻更加的豐富而多變化。首先在操作系統及人工智慧上做了相當大的改進，比如新設計的「鎖定」指令，您可以指定某個角色自動到達某個地點，或是鎖著某個敵人攻擊，各角色會依照其智能及個性對戰鬥做出不同的定義：有的角色會死纏爛打，有的角色會採遊走戰術，爭取最佳的攻擊手段。

職業分野上，魔法師類型的角色在攻擊力、體力上遠不及戰士，再高的等級在接近戰中也耐不住肉體傷害而容易死亡。相對的，在魔法方面的優勢，會使得戰士在拉距戰中受到重創，而形成均衡的職業系統。在戰略攻防方面：包含了攻擊高低差、魔法高低差、聯防、圍攻、面攻擊等效果，有些關卡甚至有地型陷阱的設計，您可以運用戰術物資，達成以寡擊衆的技術性戰鬥。而就戰技方面：共有劍術、魔法、物品、召喚、蓄勁等系統，分佈在遊戲的各個章節之中，您即使玩到了故事的後期，仍會驚覺有一些秘密正持續的展開，新的戰技與舊戰術的抗衡，剷除以往遊戲整體虎頭蛇尾的弊病。

傳說中的英雄

凱莉



摩羯座，女，芳齡16，惹人憐愛的女孩。在年幼時即被賣至克爾威當人養女，很幸運的她的養父母生活富裕且而善良，也對她疼愛有加。長大後的她活潑而浪漫、討人喜愛。凱莉擅長回復系及防禦魔法，不過可別把她獨自丟入敵軍之中，她缺乏獨立作戰的技巧，畢竟還是個活在愛與幻想中的小女生。

艾雷克



雙魚座，男，18歲，開朗活潑、性格溫和浪漫。戰前在村中與家人務商，酷愛詩藝樂畫，並從事村中的自衛隊工作。艾雷克在劍技及魔法上不及專職魔法師或劍士，但在組合攻擊及遠近皆宜的環境作戰能力上，將有優於其他職種的優越性。

風戰士蓓絲



天秤座，女，芳齡20，饒富正義感的知名女劍士。個性好強、外剛內柔，自幼與身為軍人父兄們習得一身好武藝。連綿戰火使她失去了親人，為了自由挺身而出。在克爾威滅國後組織游擊隊與提斯本地官對抗，據聞其劍技及作戰的方式常使與之對抗的提斯本軍人聞風喪膽。她的作戰技巧首重機動力及魔法、攻擊力的運用，在防禦及體力上則略顯薄弱。

西爾法



天蠍座，男，21歲，個性較為沈穩，行事獨立果斷較為霸道，原為村中的守備隊小隊長。西爾法的養父為克爾威軍人，使西爾法的思想及行動較為獨立自主，在人格上具有領導意識。平常的他沈默寡言，作戰時強烈的戰鬥意志使他很容易擊敗對手。

魔法系統…



華麗的宮庭花園

聖域爭輝的魔法系統，採用可裝備及交換的方式；每本魔法書，都含三種不同的魔法，同一本魔法書裝備在不同的角色身上，將依角色職業而開啓可使用的魔法選單，您還可以依照各角色魔擊力、魔法力的不同，將角色魔法強弱做適當的調配比如「洛克之書」裝備在戰士身上可能只有增加一項攻擊力極強的劍術，裝備在魔法師身上時，可用的卻是魔擊力超強的巨石術，及一個回復魔法。但裝備於魔劍士身上時，以上三種魔法及劍術均可使用，平均威力卻不及專門的職業。因此要練就什麼樣的隊伍、如何輕鬆過關，就全憑您睿智的領導與決斷。

全動態的戰場地型表現，您將可以目睹戰火和狼煙在戰場上冉冉上升，以及在和諧的村莊中飛舞的花蝶、玩耍的孩童。魔法效果經過數學運算，會有驚人的特效演出，整個遊戲在氣氛的帶動上將會是以往遊戲所難以達到的。另就配樂方面，動員了「仙劍奇俠傳」的音樂人員，以 CD-TRACK 的方式製作。即使在遊戲難度平衡的調整上，聖域爭輝都延請擅於調整數值的測試人員進行調整。相信在如此注重細微設計的整體表現下，必能讓您體驗到截然不同於以往的戰略遊戲新表現。



充滿未知數的地下城戰鬥

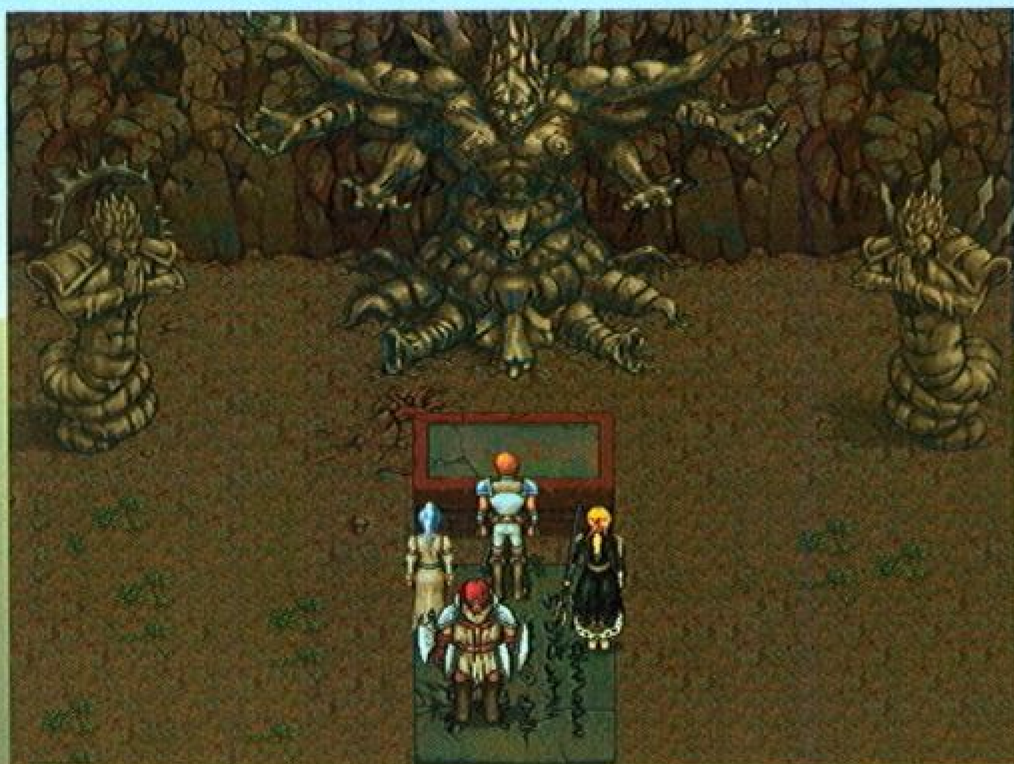


快去救可愛的妹妹！



與重裝騎兵決一死戰

聖光島



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：486DX2-66 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV
世紀縱橫	世紀縱橫	六月十五日	音效：S/U 操作：K/M

自由度無限、隨您發揮



是否要幫助圖中的盜墓者呢？

所向無敵的外星人出現了



從危機遍佈的禁地深處到一望無際的湛藍天空下，你將尋找隱藏在這個世界的巨大秘密，憑藉自己的思考決定命運，依靠自己的雙手開創未來，這就是『聖光島』所要帶給各位玩家的挑戰。

什麼叫做『角色扮演遊戲』？故名思義就是玩者扮演遊戲中的主角去達成遊戲的預設目的，才可以完成整個遊戲。現在，『聖光島』在這個固定的公式上做了很大的修改，將大部份的決定權交給玩家，就好比你可以不同意我說的話，但你必需尊重我說話的權利。所以，『聖光島』尊重每位玩家在玩本遊戲的時候可以自行決定是否要接受每個任務，『聖光島』有難以想像的彈性。

多元化設計、更富娛樂



怪物施展可怕的石化術

漂亮的洞窟，可怕的敵人



這幅壁畫到底隱藏著什麼秘密？

製作小組為了一草一木，一磚一瓦在畫面效果的營造能求得盡善盡美的完整表現，採用640×480的解析度，這也意味著高解析將是時代的潮流，相對的玩家的配備也得跟得上才行。相信每位玩家在玩任何一套遊戲最痛恨的情況就是『卡住』及踩地雷式的超高機率戰鬥，當你的新鮮感與耐心皆被時間消磨殆盡後卻毫無進展，殺不盡的怪物卻頻頻出現攪局，這套遊戲恐怕也將被玩家束之高閣，『聖光島』是國內第一套絕對高自由度的角色扮演遊戲，『聖光島』中的 NPC 會對你動之以情、誘之以利的拜託你幫助他｛她｝救救他｛她｝，玩家們對所有的請求都可以置之不理或非常熱心的四處奔走，不管你接受與否，決不會造成遊戲的卡死，（被敵人打死例外）玩者用不著遵守遊戲規則，你可以用崇高的使命感玩『聖光島』，也可以用遊山玩水的心態玩『聖光島』

真實的場景、完整呈現

『聖光島』取消大地圖的設計方式，所有的城鎮各處的地點及自然景觀皆是實際比例繪製，每一幕場景如同電影般的精雕細琢光彩絢麗，每個 NPC 生動而活潑地在舞台上演出，酒館內有射飛鏢及抽煙喝酒的客人、溫泉區有洗澡的女人、野外有四處覓食的動物…。遊戲中所有物品皆眞實地存在於每個角落，玩者看的到也拿得起，若是護甲甚至能直接拖到狀態欄直接裝備，人物圖型也會跟著變換，這一切都會完整的呈獻在玩家的眼前。

遊戲的劇情是構築在一個階級制度的悲慘世界，一位涉世未深的年輕人在經歷一段無理的暴行之後，立志要推翻『摩羅王朝』的統治，所衍生出來的冒險旅途，遊戲中有風趣幽默的故事情節、引人深思的對白，因爲價値觀的不同所產生的種種對抗，耐人尋味的世界架構，在在都顯示出製作小組欲使本遊戲成爲老中少咸宜的娛樂軟體，也藉此爲電腦遊戲注入新的創意。

再來談談所謂的 NPC 『非玩者控制人物』，這些在遊戲過程中所預設的觸發媒介是不可或缺的靈魂人物，因爲『 NPC 』是引領玩家掌控情報的來源，也是構成整個遊戲環境的的重要物件，玩家與『 NPC 』之間的互動在遊戲中有非常多的運用。



經過千辛萬苦，吊橋總算放下了！



現代與古代的結合嗎？

這票雪人真古椎

，本遊戲預設多達 12 種的結局，都不會忘記玩家在遊戲過程中的貢獻。

在遊戲的戰鬥方面是採『即時回合制』，在沒有發生戰鬥時，敵人就在地圖上四處遊走，當雙方接觸時也是在地圖上開打，開打後就採回合制，以便讓玩家有足夠的時間考量下一步的行動，製作小組不以機率控制戰鬥次數，玩者急著趕路或忙著解謎救世人時，只要離開敵人的行動範圍即可避免戰鬥的發生，不過當玩者看過細膩的交戰動作與精彩的魔法施展說不定會樂此不彼。

97年度巨作、邀您共享

在串連過場劇情的動畫方面，製作小組全用 3DS 繪製，當玩家在遊戲進行中獲得了某些關鍵性的進展時就可以欣賞到視覺上的震撼，製作小組在影像的表現所投注的心力絕對不會令玩家失望，『聖光島』不單單只把重點放在外觀上，在『 NPC 』的細微反應上，也做了完整的考量，更進一步的來說也是在每個角色的動作表現上能盡量的符合環境所應有的舉止。



好狂的口氣啊！

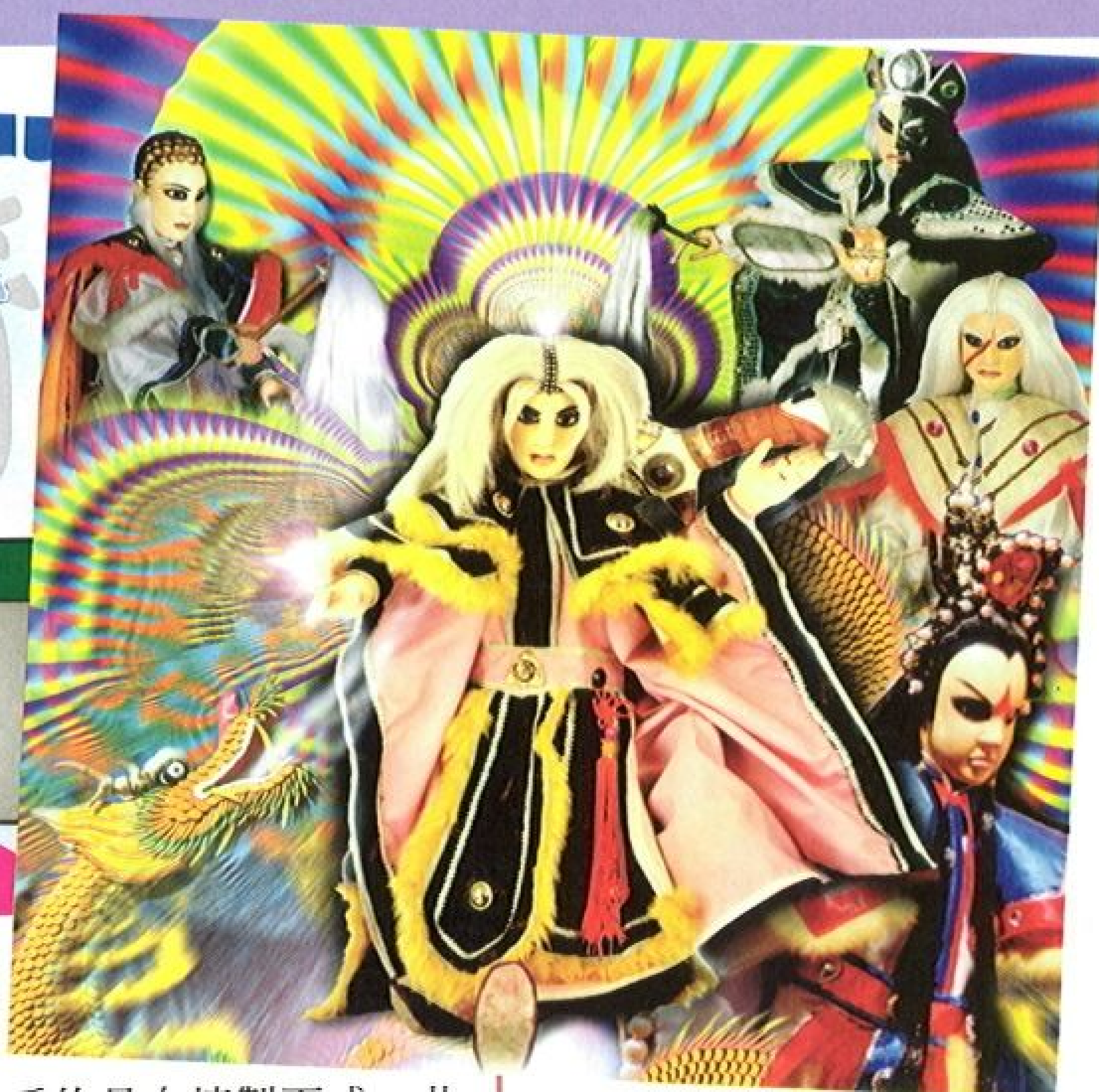


別怕大俠來救你了！

經過這一段時日的測試，『聖光島』的確是蠻特殊的角色扮演遊戲，它的主線任務就是找齊十樣物品，構成十個各自獨立的故事情節，細心的尋找及正確的思考絕對是完成任務的不二法門，戰鬥的難度有點偏高，除了實力之外還需要點運氣，這是令人較感頭痛的地方，希望在正式發片的時候，遊戲的平衡性能顧及各種層面的玩家，在某些方面的表現『聖光島』雖然未達到經典，但是相信我，戲法人人會變，巧妙各有不同。『聖光島』的好玩就在於每一次的選擇都會使你面對不可知的未來！

霹靂幽靈箭

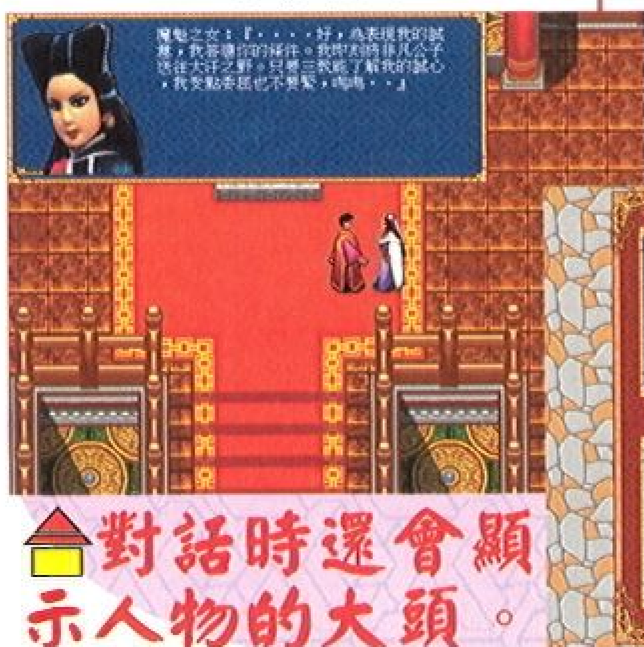
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
養成角色扮演	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V 音效：S/G/U/M 操作：K
太極	智冠	七月	



動盪不安的江湖 紛擾多事的武林

霹靂幽靈箭是由三教領袖命刀匠亢無后精心打造的武器，它是用三十六名絕世高手的骨血煉製而成，共有十枝。原本三教鑄此箭是打算剋制幾個魔頭，但不料卻在鑄成當日立即被人盜走。由於霹靂系列的俠客、惡人幾乎都可在肉身摧毀時逸出元靈，他日再找替身還魂，所以這可以將肉身元靈一併變成石頭、不得超生的幽靈箭就成了正邪兩派覬覦的利器。在這十枝箭離奇失蹤後，引起了諸多揣測及不安，因為目前還沒有煉成可以阻擋此箭的武器，如果落入邪教手中，可是正派的一大浩劫…

『霹靂幽靈箭』是第一套將原裝布袋戲之人物、故事完整搬上電腦的遊戲，遊戲以冒險、養成、角色扮演三種類型進行，玩者在遊戲中扮演目前布袋戲偶人氣最旺的人物－素還眞之子素續緣，以新英雄的姿態，穿梭在正教邪派中解決武林面臨的難題。



對話時還會顯示人物的大頭。



不知名的各項資料。

五行炫妙 相剋相生

遊戲中有青龍、白虎、朱雀、玄武、紫微五行罡氣，每個人物依出身而有不同的罡性，玩者可為人物選擇適合其本性的罡性，如儒道佛三教人多屬青龍；素家父子屬紫微；而善用魔法的魔魁之女、七重冥王等屬朱雀，更特殊的是由三教元嬰及魔魁之女結合而生的氣宇公主和非凡公子是同時具有正氣及魔性的。

玩者要收集五種煉爐並找到修煉的靈地，天時、地利加上戰鬥後以寶袋收集之各罡性元靈的幫助，才能修成正果。在修煉的過程，如果幸運還會與雲州大儒俠史豔文有一面之緣。

遊戲中的物品很多，使用方法也不同，有各式刀劍、護甲，還有各種寶典、毒物及謎樣之寶，這些來自異境的法寶，都有不同的功用，例如可使妖術的霹靂寶典、殺鬼王棺所用之吸雷針、製造無敵戰龍的九龍菩提經、記載憾天秘鑑用法的無字天書、控制人身的毒蠱－灶苪蛹等，還有各色丹藥、五種煉爐及五種收集敵人元靈的各色寶袋。



被彩虹包圍了



各地都有清楚的標示。

別人的失敗就是我的快樂...哈！哈！哈！

霹靂系列人物關係錯綜複雜，場景異境多不勝數，本遊戲雖是以其中的一小段爲主，但卻是完整的，不是霹靂布袋戲迷的玩者也能很容易的進入情況。遊戲出場人物有近百位，全是新布袋戲中出名的人物，不但用大霹靂所提供的人頭圖照片掃描入電腦，完整表現他們獨特的行頭裝扮、動作表情，連招牌武功及口頭禪都可在戰鬥或對話時看到。

根據劇情，人物會喬裝易容或有數個分身，更有肉身死去而元靈尙在作祟的情形，所以在尋物及尋人的過程中，玩者常會疲於奔命在各場景，被好幾個人耍來玩去，不過玩者可放心的是遊戲物品欄中有地圖功能，而且在通過某些踏板機關或陷阱後下一次便不用再傷一次腦筋，而在找到幾個重要的關鍵人物後，糾纏著的幾個謎團會在各人對話的出入中一一開解。

重要的訊息千萬別漏掉喔

多謝相告。

先生很猖狂喔！

可惡別跑！

不知有何貴事咧？

遊戲場景在東西南北中五大方，有非凡公子所居之猜心園、三教放逐惡人的大汗之野、武林盟林所在之齊天殿、南陵魔域及以十里迷障、飛沙走石爲屏障的西丘，甚至玩者必須遠渡東瀛之隱霧島上拜訪黑流派第一忍者高手神鶴佐木及一些三不管地帶的游離散戶，如從不說話的葉小釵、黑白郎君、方城之主、西丘三君（海殤君、雲岫君、山濤君）、劍君十二恨、亂世狂刀等人，另外還有一些甘草人物如秦假仙、業途靈及來去無蹤的神秘女郎等，他們會給玩者帶來有用的訊息，玩者也可以沒有限制的召募武功高強的人進入隊伍。

電腦螢幕霹靂再現

遊戲以鍵盤來進行，操作介面爲開啓式的視窗，很容易上手。戰鬥時只能派出隊伍的前五名參戰，數百種招式全是霹靂系列中十分出名的，有攻擊類、幻術類及醫療類，還有詭異的東瀛忍術。戰鬥畫面採 640 × 480 之解析度，人物招式搭配黃文擇先生親自的唸白，效果驚人。

二十多首遊戲配樂完全來自大霹靂公司提供，每個布袋戲偶出現時的音樂或音效都可聽到。暑假前後即會以雙 CD 上市，智冠還會與大霹靂合作一些相關的活動，送出 90 公分高的主角素續緣木偶，請霹靂迷及玩家別錯過。

鹿死誰手尚未知曉。

聽起來好像不錯。

戰鬥場面相當有魄力。

來一場世紀對決。



耳目一新的遊戲模式

在「三國志　蜀漢英雄傳」這款全新玩法的三國遊戲裡，您將擔任家喻戶曉、赫赫有名的蜀國武將們，如：關羽、張飛、趙雲、孔明…等，就連三國志裡十分少見的女性角色－關鳳，也都名列其中哦！

遊戲中所有的場景都是以 3D 立體空間來呈現，並且為您精心設計了第三人稱視角，就有如一台攝影機跟在您所扮演的人物後上方，持續拍攝您所進行的遊戲過程一樣，真實感與靈活度都是不在話下的。除此之外，所有人物均以 3D 精繪而成，栩栩如生的群雄更是值得您青睞。



走廊上警衛森嚴



糟糕被巡邏的衛兵發現了

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	DOS/WIN 95	機種：486 以上 記憶體：16MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V
安峻科技	安峻科技	七月下旬	音效：S/G 操作：K/M

過關斬將之路

在一統江山之前，先來看看有多少強敵環伺：共有孫權、曹操、袁紹…等勢力各據一方，而其佔領的各州都至少有一名武將鎮守，若想佔領該州，就得擊敗把關的武將以取得兵符。在突破重重關卡，各州武將皆為手下敗將後，您便是收復十三州以及完成一統中原神聖使命的眞命天子。

您只要善加利用每個角色的不同屬性，就可輕而易舉地突破重重包圍、攻城掠地。例如張飛的防禦力最高，最不容易失血，所以一馬當先的任務就交給他；而擁有超強攻擊力的關羽，則可手握青龍偃月刀，跟在張飛一旁好適時攻擊；而史上最偉大的天才軍師－孔明，自然是守在後方施展法術攻擊敵人及替隊友恢復體力，足智多謀的他可是很好用的。另一方面還有行動敏捷的趙雲、擅於遠距離攻擊的黃忠，都有個別的屬性而可以調派出最佳陣容來制敵。



長廊的盡頭是否有埋伏呢？



深入地牢解救同胞



強大的網路連線功能



遊戲連線畫面

幽暗的地道內充滿殺氣與機關

三國志　蜀漢英雄傳是史上第一套可連線的中文三國遊戲，提供了強大的網路連線功能，可說是國產遊戲中少有的齊全，包括有：IPX NETWORK、MODEN TO MODEN、NULL MODEN 及經由 INTERNET 來連線等數種方式，最多可以四人同時來進行連線遊戲。而每一回的地圖皆因隨機而有所不同；不僅如此遊戲關卡採自由選取的方式，讓您征戰的旅途上，充滿不可預期的變數！

再來爲您介紹各位英雄豪傑的各項專屬稀世武器與使用道具：關羽－青龍偃月刀、張飛－丈八蛇矛、趙雲－青虹劍、孔明－仙鶴羽扇，這是我方初期的角色，並隨遊戲劇情發展而有新的夥伴加入，分別是以養由弓爲專屬武器的黃忠及鳳舞劍的專屬者－關鳳。英雄不是鐵打的，當然也會有受傷的時後，這時後就需要恢復體力的物品，如人參、靈芝、雪蓮、還魂散、碧血符…等，而法術值當然也會和體力一樣有用完的時後，在使用回神丹、行氣散、凝神露、聚聖香、仙靈石…等之後，即可恢復法術值。除了體力與仙術的物品外，也有鐵鎖戰甲、金甲冑等增強防禦力裝備，而攻擊類的物品則有：具有一般殺傷力的飛鏢、投擲落地後會即刻爆炸的掌心雷、發射後會自動飛回並可重複使用的迴旋鏢、會自行攻擊搜尋目標內之生命體的追魂鏢。

各項法術一覽

使用法術種類因人而異，共有攻擊、恢復、防禦等數種。

攻擊類：



雜草叢中的樹林

火球術－自施法者周圍繞升出一連串火球後，從正面射出攻擊敵人。

爆裂術－由地面竄起一道火花，只要是在此路徑上的敵人都難逃損傷。

火魂術－環狀火燄圍繞在施法者周圍，敵人一靠近即被燒傷。

八方爆裂術－爆裂術的加強級法術，範圍增爲八個方向，威力更強大。

追魂術－一團幽靈般的鬼魂，會自動搜查附近的敵人並攻擊至死爲止，一段時間後即消失。

冰雹術－於施法者前方降下一陣襲擊敵人冰雹，時間到即自動消失。

電擊術－由施法者正面射出攻擊敵人的電擊球。

爆炎術－自施法者周圍地面升起一環強烈火燄，使範圍內的敵人皆受到重創。

八方電擊術－向八個方向各射出一顆電擊球，是電擊術的加強級法術。

防禦類：



黃巾賊山寨

分身術－產生出另一自動攻擊敵人的分身，過一段時間後即消失。

恢復類：



趙雲施展烈燄術

恢復術－幫助我方恢復部份或全部生命力，施法者所射出的光球會自動擊向前方目標內的同伴以恢復生命值。

隱身術－施法者身體呈現透明狀因而不被敵人發現，但時間一到就會恢復原狀。

無敵術－於施法後一段時間內呈現無敵狀態。

金蟬脫殼術－立即傳回本關起始點。

也許您已是三國遊戲的行家，領教過所有的三國遊戲，也許您是剛要入門的玩家，但不管如何，『三國志　蜀漢英雄傳』是絕對值的您一試的！

幻想時空

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險 RPG	光碟版	WIN95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/M 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
弘煜科技	弘煜科技	暑假	



高自由度，可四人同樂的角色扮演遊戲

幻想時空是一部可四人同時進行的『冒險式角色扮演遊戲』。何謂『冒險式角色扮演遊戲』呢？它就是一個完全自由的 RPG 遊戲，何謂完全自由？簡單來說就是故事中角色的一切行動，皆由玩家自由控制。咱們就先來瞧瞧遊戲中個俱特色的角色吧！

奧迪賽鎮，有個充滿冒險熱情的少年－朱里安，爲追求知識之神的奇蹟，踏上了其父過去的足跡，前往傳說中的海鳌蜃樓；安堤拉港的富商之女－夏露露，爲了尋找所謂“最強魔法”，也在同時踏上了旅程；魔女之鎮威洛的年青魔女－依莎貝，遵循古代律法，前往了世界樹的所在，接受成年的洗禮。而遠在傭兵之國迪朗特，有著黑之傭兵稱號的拉克，正在迪朗特武鬥場中，面臨著他宿命中的對手；任誰也不會想到，這四個命運不同的人，竟會有著左右艾菲斯未來的權力，他們的故事、他們的冒險，會帶來什麼呢？艾菲斯曆光之月 3 日，新的傳說開始了…

→小魔女飛啊飛…



↓抽張鬼牌決定你的死活



因人而異的開始條件與劇情

幻想時空提供了四組特性不同的角色讓玩家自由選擇來進行遊戲，四組人馬除了基本屬性不同外，角色間的特性也各不相同唷！如朱里安可自由的開啓上鎖的寶箱，魔女依莎貝由於騎著飛天掃帚，所以可自由的行進到各個地點，夏露露則擁有幾近無限的資金等等不同的背景，藉著扮演角色的不同，除了角色間特有的劇情不同外，遊戲的樂趣也大不相同喔！

由於幻想時空採取了全自由行動模式，所以爲了使她的世界更眞實，更能讓玩家融入其中，製作小組特別加入了『人類感情』的系統，也就是，幻想時空世界的人們，會隨著玩家的行動，在這個世界會有些細微的變化喔！如果玩家的行爲假設一直都是正義的象徵，那麼玩家行進到城鎮時，鎮民有可能會盛大的歡迎你，反之如果玩家一直幹著如強盜般的勾當時，到了城鎮中，鎮民可能連理都不理你也說不定，加入了人類感情系統的幻想時空，她的多變與細緻，就有待玩家親身來體驗了。





↑可供多位玩家同時進行遊戲

→45度俯視的高解析畫面

多采多姿的委託事件

遊戲中，玩家除了自已於其廣大的世界上追尋冒險舞台外，玩家也可以於所謂的「冒險者公會」裡自行接洽事件，而委托事件的完成與否，除了影響玩家於遊戲中所扮演之角色的收入外，還會連帶影響知名度的變化。而且，有些事件甚至還會有意外的收獲。總而言之，幻想時空多彩多姿的委託事件，是不會讓玩家感到寂寞的。

戰鬥，一向是所有角色扮演遊戲裡，賺取經驗值、提升角色能力的不二法門，但在幻想時空中有了不一樣的變化。遊戲中玩家想提升角色能力或賺取豐富資金，除了戰鬥外，還多了所謂的打工可供已對戰鬥感到厭煩的玩家選擇，如同養成遊戲一般，玩家既可安全的創造一個各方面皆讓人滿意的角色外，還可進而賺取大量的旅行資金。除了玩家自已所決定的自由事件外，還加入了所謂的劇情事件，它是屬於遊戲中各個角色們所專屬的故事。



有許多不同的場景



炎殺劍



居然還可以打工賺外快

擬真新模式 更添變化性



－水精靈雪拉



漂亮的死神將決定你的命運



華麗的戰鬥場景

新設計的時間式多重會話系統，就是在角色與角色間對話之時，玩家可自由在限定時間內進行對話選擇動作的一個系統，而隨著對話選擇的不同，角色與角色間的感情值也會有所變化，當感情值達到一定程度時，玩家還可進行所謂的戀愛事件，當然這個系統也用在其它的事件之中，隨著選擇的不同，事件也會有許多變化喔！

遊戲採用 640 × 480 × 256 色的高解析模式制作，所以場景描繪的相當細致，而且幻想時空的戰鬥畫面也是採用高解析的全動作式方法表現，每秒高達 20 張的戰鬥動畫之順暢，不僅如此遊戲使用 WIN95 的介面製作，所以只要玩家您擁有能啓動 WIN95 的配備就可輕鬆的進行遊戲了。如果您還擁有音效卡，那就更完美了。

聖戰風雲錄

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略角色扮演	光碟版	DOS/WIN 95	機種：486 以上 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V
美夢成真工作室	梵太師電腦動畫公司	六月二十五日	音效：S 操作：K/M



遙遠的傳說 亂世即將來臨



英勇的戰士



少女的祈禱

如果夜空中的北斗之星閃爍著紅色的光茫，那是亂世即將降臨世上的傳說；決策者決定著人們的生與死，正義與邪惡都在一念之間，亞里蘭大陸陷入了亂世的時代，英雄、勇者們用一場場的戰爭繪製成的風雲末世錄。

亞里蘭王國過去曾有一段黑暗時期，那段時期暗黑魔神統治著這一塊大陸，人們過著水深火熱的日子，直到亞里蘭勇者一人獨闖暗黑魔界將暗黑魔神封印起來，這一塊大陸才得到眞正的和平，遊戲故事是發生在五百年後，亞里蘭國有兩位王子，大王子亞德王荒淫無道，因此身邊盡是一堆小人，而二王子亞瑟王廣結天下豪傑，深得民心，因此國王想秘密的將王位傳給二王子亞瑟，誰知事績敗漏，亞德王一怒將國王殺了，自立爲王並且下令全面追殺亞瑟王，玩家將伴演著亞瑟王開始遊戲…

第二條路線是亞瑟王前去消滅曾是自己的老師的背叛將領，調查之後發現臨國似乎有著異樣的野心，因此前往該國一探究竟，在途中救到了勇者的後裔，所以得知暗黑魔神又再度復活，並且侵佔了妖精王的肉身來危害世界及報復世人，因此前往妖精王國去消滅暗黑魔神…

最新買賣系統及武器系統

在遊戲進行中你可以隨時隨地到達市集去買武器或到中古拍賣會場將你的物品拿去公開拍賣，說不定能將低價的物品賣到不錯的價錢呢！武器系統爲了破除傳統遊戲的觀念，特別加上了耐用值，當使用到某一程度時必須將武器送到工匠屋修理，否則繼續使用壞的武器的話，只是有如破銅爛鐵般的強度了，當然防具也有此特性了。

在遊戲中，每過完一關就可以向競技場內的英雄們挑戰，當你擊敗挑戰者時，有時可以得到非常特別的寶物，如果沒有的話就當成有仇報仇、沒仇練拳頭啦



美女出浴圖



特殊的施法畫面

史萊姆金幣王

遊戲中會解救一名從史萊姆王國出來旅行收集金幣的史萊姆金幣王，你可以從寶箱或地底下找到一種特別的史萊姆金幣，若因爲不能使而將它丟棄的話，那你可能會後悔喔！因爲這種金幣可以和史萊姆金幣王交換稀有的武器、特別寶物或轉職秘寶，如果你覺得太佔空間可以將金幣存放在金幣王那兒，如果達成某種條件的話還可以和它猜拳呢！

魔法可以隨著使用的次數變強和昇級，可以說是非常特別的，並且使用數值是扣除生命值，魔法招式共有八大職業百餘種，都會隨著等級提昇而覺醒，是不是很特別呢？


這是狐狸必殺技嗎？


大魄力的法術


新一代的蜘蛛人

劇中人物大觀

亞瑟（主角）

經歷：年輕時爲了追求高等的武術及魔法而旅行各地，旅行途中結識了不少正義之士，雖然位居亞里蘭王國的二王子，卻無驕傲之氣，因此天下英雄盡歸順其麾下，可是這情況被大王子亞德王王位繼承人看在眼裏，以爲亞瑟想篡奪其王位，因此想盡辦法要除去這個眼中釘、肉中刺。

米魯

經歷：天生講話結巴的他，從小就被村人們欺負，父母爲了生計奔走外地而將他丟棄，亞瑟見到他無依無靠而將他接進宮中居住，因此米魯在心中一直把亞瑟當成了再生父母，天生就擁有神力。

武特

經歷：守城的武將，防止敵國入侵的邊塞勇士，年少擔任先鋒勇猛衝入敵陣中將大將首級取得，使得會戰得勝，天生個性剛烈，得罪不少宮中大臣，因此原有辭官之意，亞瑟慧眼識英雄慰留他，從此與亞瑟素有往來。

妮菲爾

經歷：亞里蘭王國號稱一絕的神箭手，在山上打獵的時候不小心跌入山谷，還好米魯經過發現她而將她救回宮中，米魯在照顧妮菲爾的那段日子裏，兩人培養了濃厚的感情，因此跟隨米魯一起在亞瑟身邊效勞。


美麗的姑娘


戰鬥場景

殺氣騰騰

現在市面上的遊戲爲了求製作快速、草草上市，讓玩家玩到不少粗製濫作的 GAME，所以大大減低了玩家購買國產遊戲的意願，有鑒於此，爲了挽回失望的玩家，美夢成眞工作室於前年一口氣投入了大量的人力來製作國產遊戲，希望出品後能請玩家多多支持國產遊戲。

鋼鐵戰場

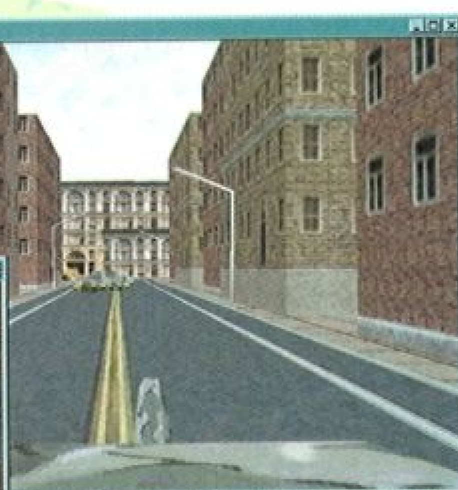
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作模擬	光碟版	DOS/WIN 95	機種：P-90 以上 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S/U/G/M 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
光畫科技	光畫科技	八月	



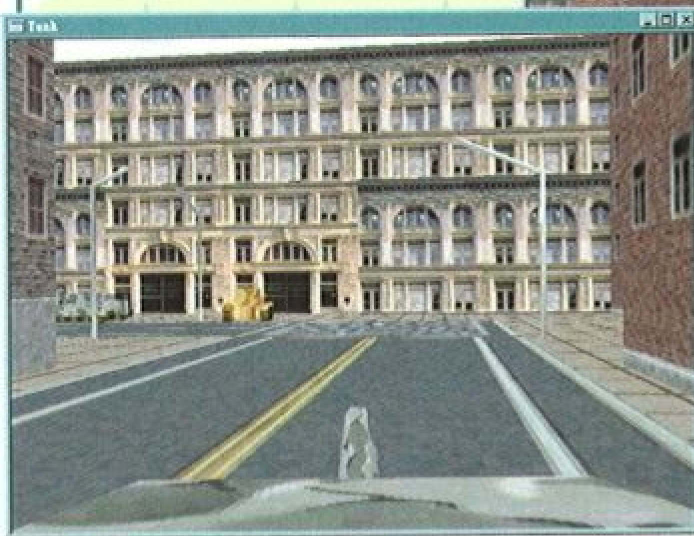
新世紀的戰爭…

西元 2010 年，地球在第三次世界大戰後分成兩個聯盟，並在大戰後積極拓展新的政治合作關係，新的政治局勢讓區域的統治者獲得更大的自治權，並不斷的進行區域間的合作及分化，在大戰過後的 50 年，世界很快的又回到戰爭的年代。

遊戲的戰場背景是在這個戰亂時代中的一個區域，有一批陸軍裝甲師團成員密謀叛變，但政府軍已獲知相關情報，在叛軍發動攻擊前一天夜晚，所有叛軍領袖秘密會商時，突然政府軍向集會地點發動猛烈的攻擊　叛軍部隊傷亡慘重，玩家在遊戲中是屬於叛軍旗下僥倖生存部隊的一員，以殘餘的兵力向政府軍展開了激烈的生死鬥。



華麗的建築



街道上的大戰

將眞實場景搬進電腦螢幕

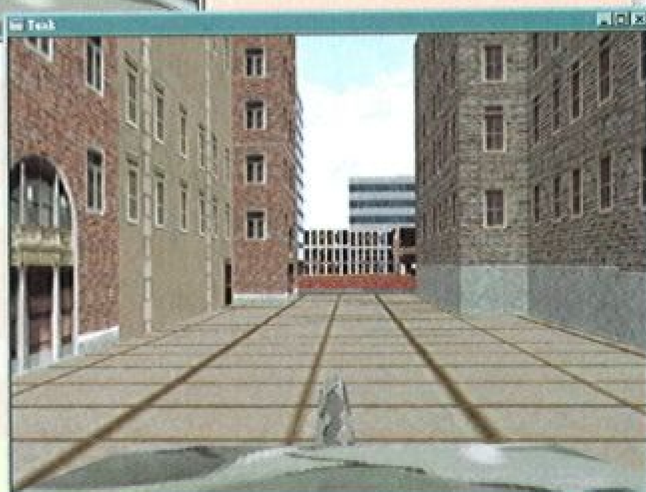
遊戲所採用的是即時 3D 繪圖技術，不論是戰場上的物件或場景都是用 Polygun 所構成的，並支援硬體的 3D 加速卡及 MMX CPU。這新的 3D 系統可以讓你的個人電腦表現出更為眞實的物件及場景，像是戰爭中的殘破都市或是野外的高山峽谷，帶領玩家走出黑暗狹窄的地下迷宮。

為了考慮各種配備的玩家，本系統提供了數種不同的解析度及設定讓玩家選擇，玩家使用的是最低需求配備的 Pentium 90 電腦，當然也可以將解析度調低，來提高遊戲的流暢度，但是如果使用高階的 Pentium或 Pentium Pro 當然是一種享受，如果能再加上一塊好的 3D 加速卡，那是最好不過了。





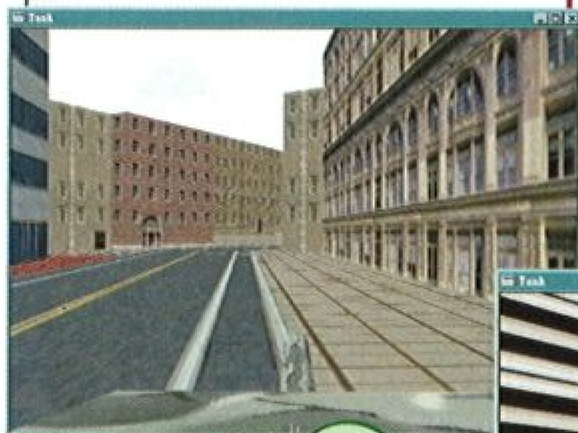
在小路中守株待兔

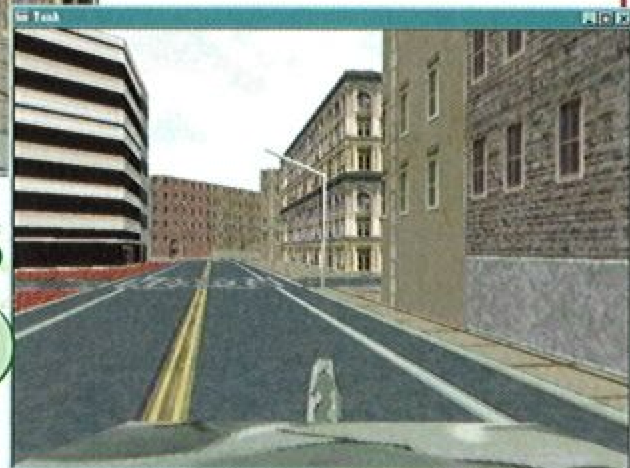


有兩台敵方坦克正向我方接近

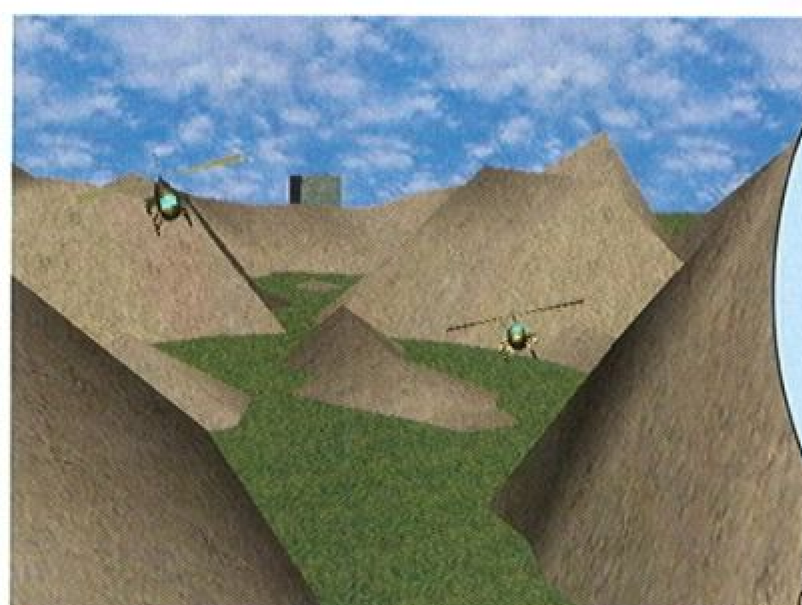
邀和三五好友網上遊

玩家所駕駛的的是一部高性能電子戰車，除了可全方位的轉動砲塔以外，戰車還可搭配不同特性的附屬武器，例如定時詭雷：可以放置敵人可能經過的地方，當時間到的時候會自動引爆；其他配備像是爆彈、機槍…等，還可裝置可短暫浮地的裝備，使自身車體左右平移來閃躲敵方攻擊，或用來浮空飛過些小河川。敵軍擁有多種不同型態的戰車，除了武器的裝備不同，行動的模式及耐久力也不同。在每關場景的安排上，有遼闊無際的沙漠高聳壯闊的峽谷、層層結構的露天基地、棋盤格式的都市等等。





街道一景



在山谷中受到直昇機攻擊

遊戲支援 DOS 的 IPX 及 Windows 95 DirectX 下的 Direct-Play ，讓玩家可與親朋好友來場世紀對決，而且遊戲一次最多可有八人同時連線喔！除了可以選擇合作來一起對抗電腦的大軍，也可以在對戰中互相拼個你死我活。

祕密武器大曝光…

坦克武器

主要武器

武器種類：砲塔
型態：使用砲彈
說明：裝置於砲塔上，攻擊威力中等但射擊速度緩慢。

附屬武器

武器種類：機槍
型態：使用能源
說明：威力小但可以自動鎖定敵人，對付行動力高的敵人特別有用，還可以對付射向我方戰車的飛彈。

武器種類：破壞砲
型態：使用使用能源
說明：威力強大可以貫穿一直線上的敵人。

其他裝備

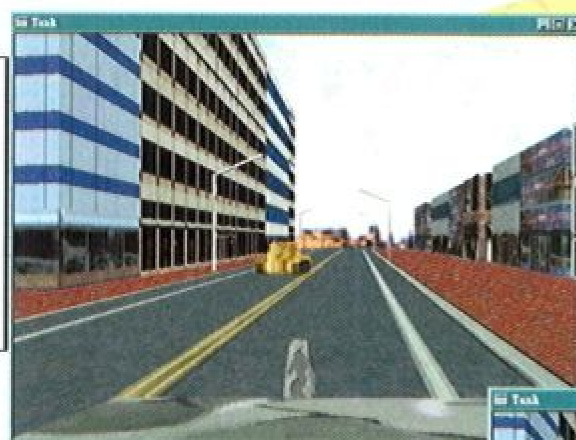
武器種類：浮空
型態：使用能源
說明：使戰車能四方移動及越過障礙物。

直昇機武器

附屬武器

武器種類：追蹤飛彈
型態：有彈數限制
說明：可以追蹤敵人且威力也很強。

武器種類：密集飛彈
型態：使用有彈數限制
說明：威力同時水平發射六顆飛彈。



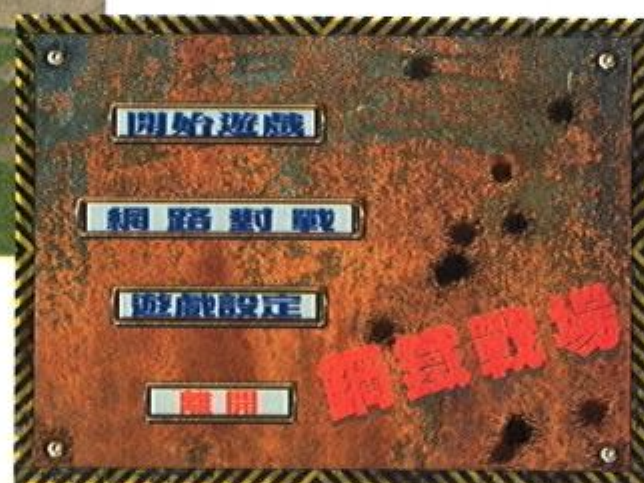


從背後偷偷接近敵人

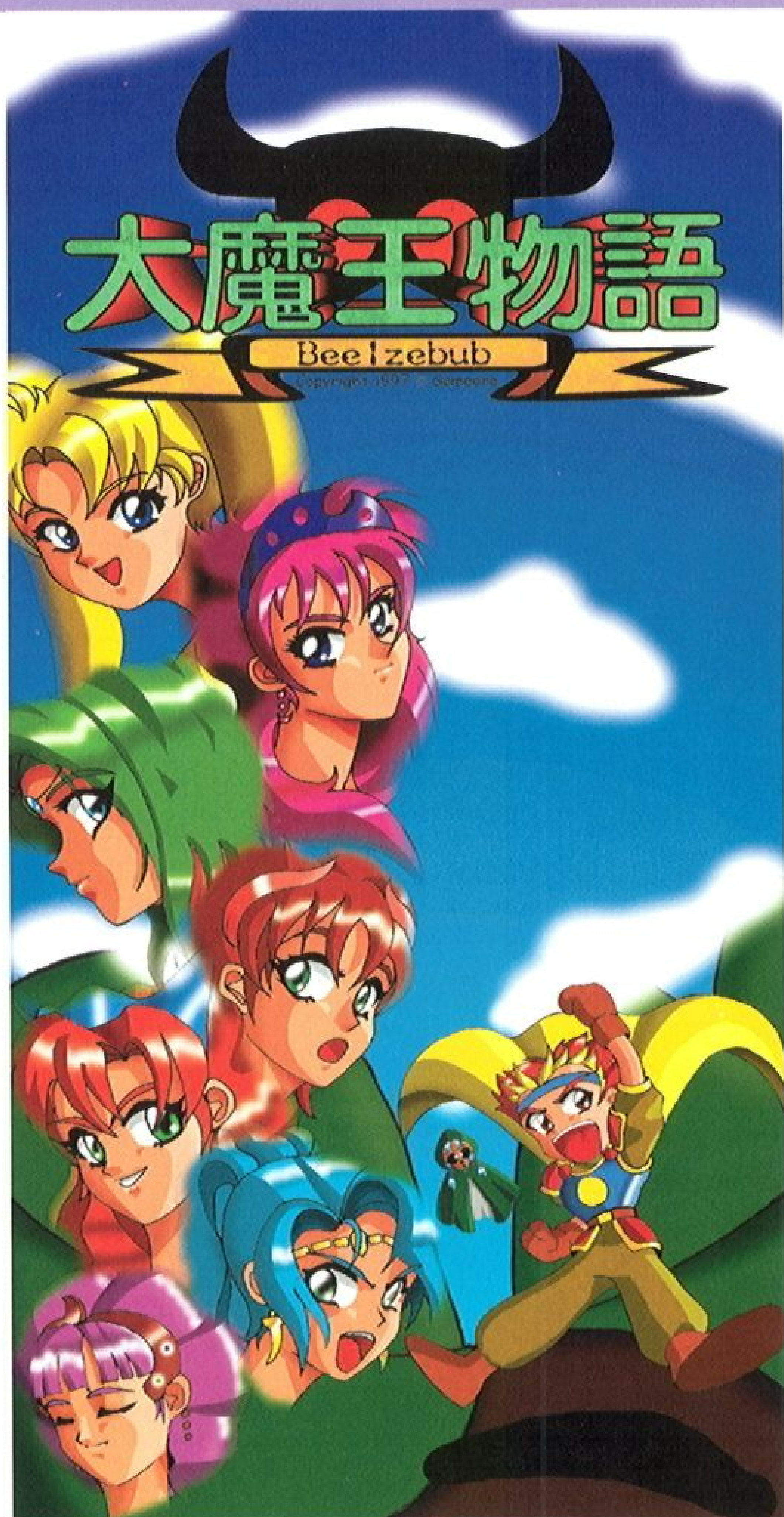
遊戲的設計是採用完成指定任務爲其過關條件，每一關都有不同的任務指示，而隨著地形的不同，也有不同的變化，配合豐富的武器系統及場景，再加上網路連線，相信玩家們一定迫不急待的想駕著您的戰車和我們一同遨遊在未來的戰場。



↑敵方直昇機



↓選單畫面



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
Gameone	智冠	未定	

我要做「勇者」！故事創新有趣！



戰鬥時的對話



物品都有詳細說明

有別於一般「勇者鬥魔王」的傳統劇情，「大魔王物語」以一個全新角度去詮繹正邪之間的宿命之戰，玩者將扮演大魔王所挑選出來的魔兵「勇者」，負起拯救七位被眞正勇者捉去的魔女的重要使命！

遊戲採用了 640 × 480 256 色的高解像顯示，不論人物造型、地圖繪製、劇情畫面均表現出色，在戰鬥動畫時更有 8 層捲動的效果，由於採用了 VESA 作爲顯示標準，不單免去顯示卡兼容問題，而且在速度上亦有更佳效能，玩家只要擁有 486 處理器便可暢快地執行遊戲。

加入體力屬性、「硬食」系統，有別於一般 SRPG

一般回合制的戰略遊戲，通常只能在同一回合內選擇一種行動，之後便要被迫休息。而「大魔王物語」則加入了體力屬性，意思是人物作出任何行動都會消耗一定體力，但只要還有足夠體力，便可以在同一回合內繼續其他行動，使玩者更能靈活控制戰局。此外，遊戲亦採用了一種設計師稱爲「硬食」 的系統，意思就是當人物受攻擊後在版圖上的棋子便會向後退一格，代表減輕受擊的力度；可是若棋子後方有其他物體阻擋而不能後退，則會受到百份百的傷害，大大加強了遊戲的戰略性。

全球第一套擁有廣東話主題曲的電腦遊戲，音樂全部採用 CD 聲軌播放，加上生動有趣的語音效果，大大增添了遊戲的趣味性。此外還有方便易用的操作介面，多種寶劍、魔獸、法術…等等，只有親身體驗過「大魔王物語」，方能感受當中的樂趣！



古推的人物造型



人物資料相當詳盡

魔法軍團

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
SRPG	光碟版	DOS/WIN 95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
Gameone	智冠	未定	



引人入勝的故事

「魔法軍團」的故事發生在一個虛構的世界，但眼尖的玩家會發覺遊戲充滿十九世紀歐洲的風味，當中流露著一股浪漫的情懷，加上使用「魔神Warlock」串連劇情戰鬥，令故事又增添了幾分神秘色彩。此外，男女主角眞摯的愛情，同伴之間如何化敵爲友等等峰迴路轉的劇情，絕對引人入勝。

不知讀者在玩傳統SRPG類的遊戲時，有沒有遇過以下的情況：移動人物後，經過一重又一重的武器選項後才發覺你想攻擊的目標不在範圍之內呢？「魔法軍團」開發了一套操作介面－TFS（Target Forcast System的縮寫，中文譯名爲「目標預報系統」），其特色在於：玩家在選擇移動目的地時已能清楚知道可以攻擊那裡，不會造成漫無目標的困擾。



與天使之戰



場面陷入一片混亂



有魄力的戰鬥畫面

多種戰鬥方式

戰略遊戲其中一項重要的特點就是戰鬥，所以攻擊方式越多，遊戲的變化就越大。「魔法軍團」的人物除了可使用不同的武器外，武器本身亦有不同的特性，如刀、劍、指環都是近距離的兵器，但指環便有多個攻擊點的設計。此外，隨著使用該武器的熟練程度日漸增加，玩家更可配合該武器發出威力驚人的「奧義」攻擊。不單如此，人物與人物之間亦可使出「合擊技」進行攻擊，其精彩程度可想而知，最後當然少不了魔法攻擊，除了魔法畫面極度華麗之外，玩家更可按情況使用更多的魔法點數去施展魔法，使該魔法的威力比原來的強大幾倍，效果相當駭人。

「魔法軍團」除了在故事、設計及美工上都達到世界級的水準外，在程式技術上亦有所突破，程式設計師充分利用了顯示卡的硬件設備，使畫面的更新率大大增加，達到令人震驚的地步。玩家只要擁有PCI的顯示卡，在DOS環境下「魔法軍團」已有理想的表現，若您的顯示卡支援Linear Buffer的話，那麼無論在DOS或Windows 95環境下遊戲的速度還會提升50-100%之多呢！



冰怪施展攻擊



開打囉！



串場劇情

山海經 神州戰役



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	DOS	機種：486DX2-66 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV
泰騰	泰騰	七月上旬	音效：S 操作：M

古中國的殺戮戰場

公元前約兩千六百年，中土境內的原統治者神農氏力量逐漸衰微，不能有效統御、治理天下。結果導致『諸侯相侵伐，暴虐百姓。』神農氏卻無力征伐，於是軒轅氏便修德振兵，使得諸侯紛紛歸順。但炎帝不願坐視權力的轉移，因此先後在阪泉之野與軒轅氏發生三次的決戰，軒轅氏才獲得勝利。

擊敗炎帝的軒轅氏首先遇到的難題便是蚩尤的作亂。蚩尤本是南方的惡巨人，是炎帝的子孫，長相銅頭鐵額、獸身人語，善於冶鐵、製作精良的戈、劍等兵器。他不願讓軒轅輕易的獲取寶座，於是集結了南方的部落，像是剽悍的苗族和一些厲魅魍魎等，一起殺向涿鹿，發兵作亂。軒轅氏廣徵天下諸侯，與蚩尤在涿鹿進行一場大會戰。該戰役中黃帝令能施放雨水的應龍，張開雙翼在冀州之野加以進攻。

而蚩尤卻請到風伯、雨師，縱起狂風暴雨，並算準了在大霧漫起的時日攻擊，剋制了應龍的神力。黃帝馬上派出女媧、伏羲兄妹下到凡間，所到之處，狂風暴雨驟止。最後令風后作指南車，在大霧中辨別出蚩尤的方位，以后羿的神箭之力消滅了蚩尤，贏得中原的統治權，而蚩尤的軍隊則四散到各地，結合海外、海內不服於黃帝的種族，不時的侵擾中土人民。爲了使天下黎民蒼生都能安於耕食，黃帝遂派出當時征伐蚩尤有功的四位英雄應龍、伏羲、女媧、后羿成立一隻軍隊，討伐蚩尤的殘餘部隊，同時招撫海內外的其他部族歸順我朝。

模擬眞實世界中個性稜角分明的角色扮演

遊戲中玩家扮演的角色就是〝伏羲〞這位造型給他酷酷的戰士。你必須有相當細密的心思，多用心觀察自己的戰友是不是行爲上有所偏差。因出現在遊戲中的每個主角或是 NPC 都有著絕對、唯一的自我個性。當你不小心做出某個他無法苟同的決定時，他便會毅然決然的棄你而去。不過這不算是最悲哀的，有一些個性暴戾的 NPC 還會臨陣倒戈、馬前兵變，弄的你措手不及。所以平日不妨〝好施小惠〞一下，雖然有些鄉愿但總好過任務失敗的下場。什麼叫〝鄉愿〞？就是：如果某位 NPC 要求你先幫他救出他的親朋好友，基於他的戰力強大對整個隊伍的貢獻良多，縱然你心裡萬分不願意而且會耽誤一些時間，你還是縱著一張笑眼虛情假意的答應，那就是〝鄉愿〞。

武器店買賣物品

戰鬥結束後可以選擇的特殊場景

震撼力十足的聲光效果

神州戰役的戰鬥效果是採地圖上直接播放動畫的方式，不需另外切換戰鬥畫面。美術設計人員在這方面花了相當大的功夫，也因此畫質表現得相當精緻、優美。每個主角都有自己的攻擊招式與特殊動作，甚至連一個小小的怪物也不例外。這種採地圖上直接戰鬥的模式在未來將會是一種新趨勢。

神州戰役遊戲中總共有八十多種魔法，無論在聲光效果或震撼力來說都絕對是上乘之作。音效方面請到了專業人員到錄音間錄製，所以其效果可想而知。魔法分成基本的五大類：一、攻擊型法術，又細分成水系、火系、雷電系及風系。二、醫療型法術，分成醫療單人與醫療多人，並有醫療範圍遠近及效用的差別。三、間接型法術，此種法術可以補強我方人員的攻擊、防禦力或者敏捷度。四、召喚系法術，所有法術中唯有該型態的法術不限定法師級人物使用。也就是說當我方角色有人等級夠高或轉職成功時，就可以使用召喚術請〝魔法傭兵〞來替自己作戰。和戰鬥模式相同的是每種魔法的畫面、音效都是獨一無二的。


物件圖素表一覽


操作界面清晰簡明

深度劇情與多重任務搭配下的雙重考驗

有鑑於時下一般戰略遊戲在劇情張力上的不足，製作小組特別著墨在遊戲劇情上。多線式的劇本走向，在搭配了多重任務後變化更大、更有彈性。遊戲主線當然是圍繞在討伐南方巨人族－蚩尤的餘孽上，但是隨著每一場戰役結束後加入 NPC 的不同，玩家所能選擇的發展空間也不盡相同；在這裡玩家挑戰的將不再只是一場接一場永無止境煩人的征戰。你必須非常注意任務的性質而採取相對的戰略，如果劇情交代的是營救人質，而你卻不小心讓人質被殺害，那麼任務失敗的號角馬上就會響起。所以一股勁的橫衝蠻幹在神州戰役中是行不通的，運籌帷幄、決戰千里才算是高明的。

戰役大約四十場，稱得上是中大型的戰略遊戲，但由於每一個場景風格迥異再加上緊湊的劇情連貫，保證讓玩家有欲罷不能的新感受，這一款結合角色扮演與戰略特色於一身的新型態遊戲將於六月下旬發片。值得喜愛這一類遊戲的玩家期待。沒有玩過戰略遊戲的玩家也可以試一試，看看這套遊戲將如何帶領您回到五千年前的中國古殺戮戰場。


每個小人物的動作都相當細緻


奮力的廝殺


角色大觀

英雄戰記



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V
富國科技	大嘉出版社	六月下旬	音效：S 操作：K

「英雄戰記」這套遊戲在設計上有著和傳統遊戲不同的表現，經苦力小編的努力爲咱們讀者取得了最高機密的資料，就請讀者們仔細瞧瞧吧！

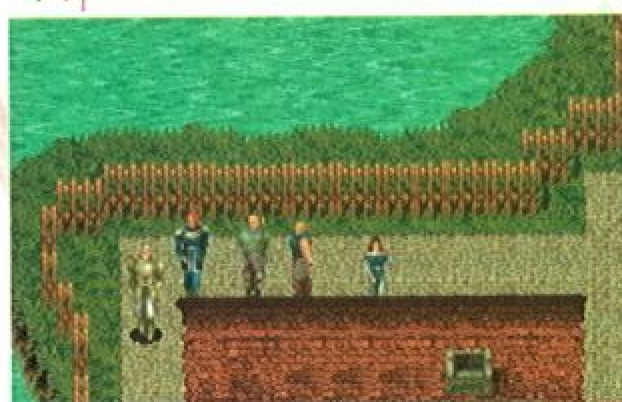


←人物屬性資料相當詳盡



→琳的精神技

細雨紛飛、白雲靄靄的鮮活場景



↑人物的排列很很活潑



↕過橋去吧!!

遊戲的背景環境相當多樣化，有中古歐洲的富麗堂皇、沙漠荒原的寬廣壯大、巨樹林的茂盛等。遊戲的背景是架構在那塔迪斯特世界，這個世界共由五個大陸所組成，分別爲擁有青色聖石的蘭特馬里奧、擁有紅色聖石的薩摩亞大陸、及藍色聖石的所在地美錫尼大陸、而波札是第四個大陸，擁有綠色聖石，最後一個大陸爲安達曼，擁有黃色聖石。因爲每個聖石有不同的特性，所以將遊戲的舞台營造的更富變化。

爲了配合衆多場景，音樂上的表現更是不俗，隨著各式各樣的場景變化，搭配著風格各異的曲目，款款動聽的MIDI 樂曲，讓玩遊戲也成爲一種享受。遊戲畫面採320× 200 256色的模式，雖然解析度不高，但在美工人員的努力下，不論是人物、怪物或地圖不但色彩豐富、表現細膩，立體感更不在話下。

RPG 新風格、遊樂器效果呈現

遊戲風格表現與傳統 PC 上的角色扮演遊戲不太相同，程式設計師的理想是要作出與遊樂器上相同特效的GAME ，這在設計的部份就花費了許多的心思，如何利用數學的運算，將這些各式各樣的特效，完美的呈現在玩家眼前，這都是許多要克服的地方。而且要同時兼顧開發與衆不同的產品，及維持應有的流暢度，所以設計小組可是費盡了苦心，甚至將原本只有在電視遊樂器上的特效也放入 PC GAME 中，加入了這許多奇幻的特效，目的是想讓遊戲所呈現出來的效果更顯不凡。

從最基本的雙層捲動、雲影飄過、雪地中腳印漸失、樹影、小毛毛雨、吹煙裊裊…等大自然表現，到一些以特殊程式撰寫的特效，如數學運算的大海波浪、河流流動、魔法中幻滅聖炎的即時影像扭曲（IMAGE WARP），特技中的即時火焰處理，怪物魔法的放大、縮

創新系統設計、操作簡潔便利

玩家可以同時操作五個主角一起行動，但是在畫面上的表現，可不是一排人傻傻的往前走喔！在村莊的行進方式是很靈活的分散式行進，這樣的設計讓遊戲顯得更為生動活潑，而在迷宮及屋內則為大家所熟悉的火車頭方式，這是為了避免在迷宮中人物各自行進會分散掉，到時候可就找不回來囉！在對話方式上的安排也有著很大的不同，是屬於範圍式的選取，只要是在主角周圍一塊固定區域內出現的村人，玩家都可輕鬆的以指標來選取與其交談，不需要再去撞村人才能對話，剛開始玩家可能不太能適應，不過熟悉之後您將可以發現它的好處，您不需要為了和人物對話而拼命的去檔在他前面，尤其是有一堆人的時候，您更可以發現這個設計的便利了。





↑遊戲中的各式村莊讓您耳目一新

→天上有雲在飄唷！

↑買些啥好呢？

怪物造型獨特、武 器配件豐富

遊戲中值得一提的就是怪物了，造型噁心奇特、尺寸大小都有，負責繪製怪物的美工可是絞盡腦汁，相信玩家一定會有和別人玩戲不同的感覺。怪物的數目有一百多隻，讓玩家不會老是跟相同的敵人戰鬥。而且怪物的攻擊方式有許多種，從基本的攻擊、 18 種的魔法攻擊，及具有特色的 9 種特殊魔法攻擊，讓玩家絕對驚豔的效果；更特別的是，在賣武器時玩家可以討價還價喔！不會固定一個模式，不過是賺是賠就端看玩家的手氣囉！

除了怪物有特色之外，咱們遊戲中的每位主角都有最擅用的武器及專屬的配件，配上擅長的武器則可使用特技，但是專屬武器也並非是攻擊力最強的武器，因此配帶各武器的取捨就看玩家了。特殊配件是屬於裝備，只要配上不同的配件就可擁有不同的保護作用，也有一些配件可提昇 MP 力或 HP 力，巧妙各自不同；所有的道具總數約有二百多種，一定能讓您玩得過癮。



↑動動腦想想看，如何才能過關哩！



↑塔船出海去!!



←慘遭怪物催毀的村莊

→想想看,如何才能順利過關





←別有風味的商店設計

小、旋轉，怪物死亡後的即時變形（ Real Time Morphrag ）等；除此之外，也有像陸行鳥一樣的 3D 畫面，特殊的進戰鬥效果等…，這都是程式設計師為了朝向『 PC 上的電視遊樂器』所作的精心設計，希望能讓玩家體會到 PC 上最不同的 RPG 遊戲。

遊戲畫面的華麗及程式所撰寫的特效、怪物的噁心等等都是遊戲的特色，玩家對場景的豐富一定不會失望，一大堆的特效玩家也一定是第一次看到，新鮮與趣味度決不在話下，目前已經在測試的階段了，預計將在六月份推出，請玩家耐心等待囉！

三國列傳

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
即時戰略	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S/G 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
歡樂盒	歡樂盒	七月一日	

風起雲湧的戰亂時代

要談『三國』這段歷史，得先從《三國演義》這部我國最為膾炙人口的古典長篇小說說起，在世界上也是知名度相當高的文學鉅著。從東漢末年，漢政權衰微到魏、蜀、吳三國鼎立，最後晉司馬氏崛起後，篡魏、亡蜀、滅吳，結束了三國紛爭而復歸統一。

三國演義將這段長達近一個世紀的時間，其中的政治風雲變幻、戰爭驚心動魄的場面；謀士如雲、猛將如雨的時代背景下；成功的勾勒出諸葛亮的智謀、劉備的仁、關羽的義、張飛的勇、曹操的奸詐機謀…等等栩栩如生的人物描寫，充分表現了我國古典小說中不朽的藝術魅力巨著。



武聖-關公

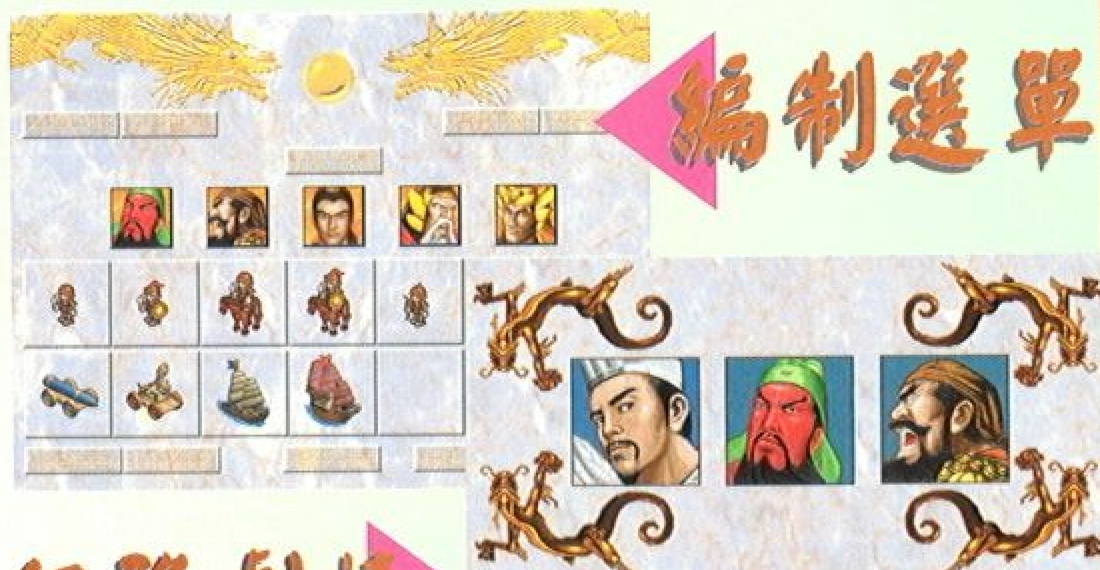


諸葛孔明



猛將-張飛

邈邈英魂，風雲盪盪



編制選單

任務劇情

遊戲的操作方式是以滑鼠來完成所有的指令，而且移動、攻擊並不需要另外點取，程式會自動判斷是攻擊或移動，一到了目的地即自動進入警戒狀態，不同的兵種有不同的搜索範圍、不同的移動速度、不同的攻擊半徑，而各個武將更是各有不同的攻擊方式；例如：關羽是用青龍偃月刀加赤兔馬而行動迅速無比、張飛的丈八蛇矛威力無與倫比、黃忠的長弓不但可作長距離攻擊而且威力驚人、趙雲的巨槍和馬超的長戟相比起來也是不相伯仲，各展雄風、各具所長。

遊戲裡的任務類型，有各種不同的完成方式。舉凡三國演義裡重要的事件，遊戲也都有一一表現出來。例如：桃園結義、掃蕩黃巾賊、關羽斬顏良、誅文醜、護嫂過五關斬六將、義釋黃忠、單刀赴會、

力拔山河的英雄氣蓋

此次，歡樂盒傾全力製作的【三國列傳】是以三國演義中，蜀國的『五虎大將』爲主。玩家將藉著遊戲的過程來對關羽、張飛、趙雲、黃忠、馬超等人一生較重要的幾場戰役，以任務的方式來完成。企劃部將《三國演義》中，關於五虎將的部份一一節選出來，藉著不同性質的任務，以期能表現出當年五虎將叱吒風雲的英姿。

在一開頭氣勢磅薄的 3D 片頭畫面中，即表現出了製作小組在美術方面所下的苦心。光是這一段片頭動畫就値回票價了！整個遊戲之中，是以全程語音來交代各關任務，沈著堅毅的劉備、溫文儒雅的諸葛亮、沈穩威武的關羽、粗曠豪邁的張飛、智勇雙全的趙雲、英氣風發的馬超、老當益壯的黃忠…將三國時代之風雲人物，以最佳的詮釋方式重現在玩家面前。再配合上逼眞的音效例如：安步當車的步兵、攻防俱佳的重裝步兵、行動迅速的騎兵、精確無比的弓兵、迅雷行動的弓騎兵、威力超強的衝城車、長距離武器的投石車、小戰船以及大型戰艦，各有各的配音、各有各的音效。

忠義-趙雲







勇武-馬超



任務成功

風起雲湧五虎將

水淹七軍；孔明博望坡初用兵、智算華容；趙雲單騎救主；張飛大鬧長坡橋、義釋嚴顏、奪取瓦口隘；馬超追擊曹操；黃忠奪取天蕩山…等等。

在不同任務有不同的限定，甚至有不同的兵種參戰。例如：在威力掃蕩黃巾賊中，玩家任務是要消滅戰場上所有的黃巾餘孽、關羽護嫂過關斬將中，必須要使保護劉備的夫人安全地通過戰場、張飛大鬧長板坡一段，玩家只有很少數的兵力要面對曹操的大軍、而在諸葛亮智算華容中，玩家必須要截擊曹操的竄逃…。

期待天下英豪，闖蕩三國疆籬

遊戲的音樂更是音樂經典製作公司—錢之潮股份有限公司，傾全力的鉅作，每位五虎將皆有氣勢磅薄、雄壯激昂的代表音樂。進入戰場之後，每一首配樂更是恰如其份，完美的表現出戰場中聲勢浩大的場面。

另外，據製作小組表示，好像在過關完後，還有一些特殊的隊伍，但是詳細的情況…筆者在此先賣個關子，等遊戲上市之後請玩家自個兒去遊戲中發覺吧！

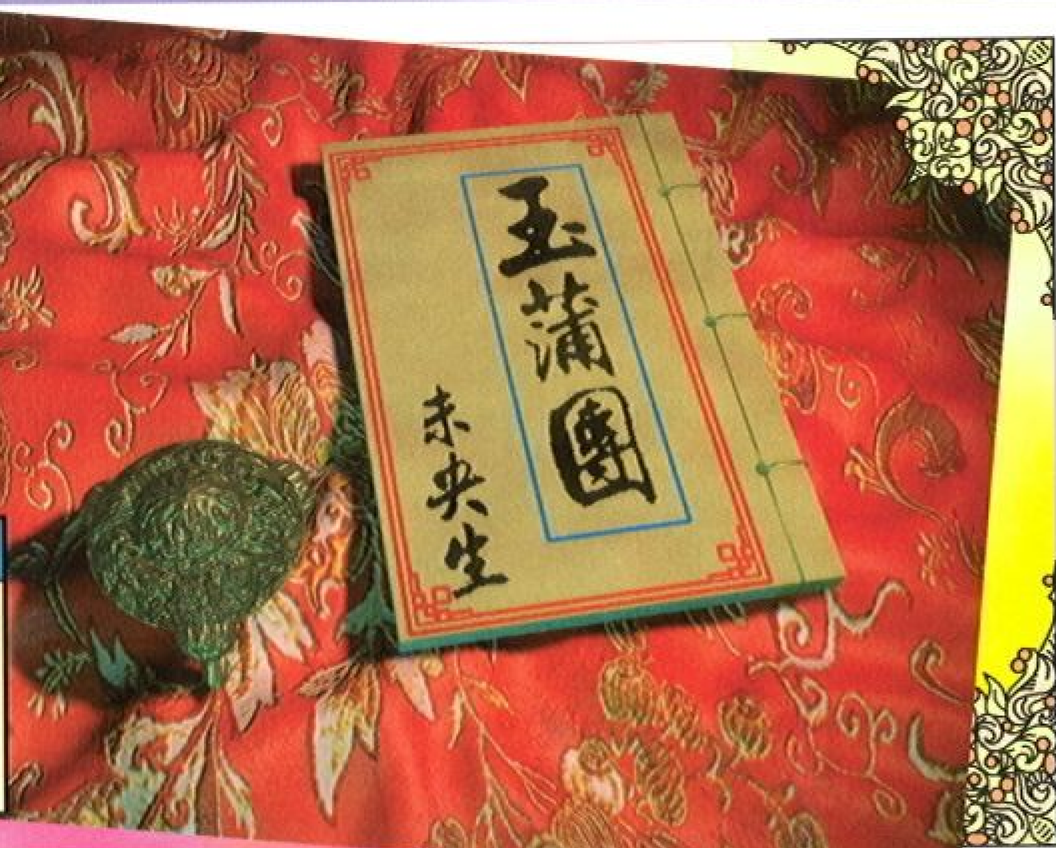
作戰畫面



落日西沉,英雄永傳

玉蒲團 之淫史奇觀

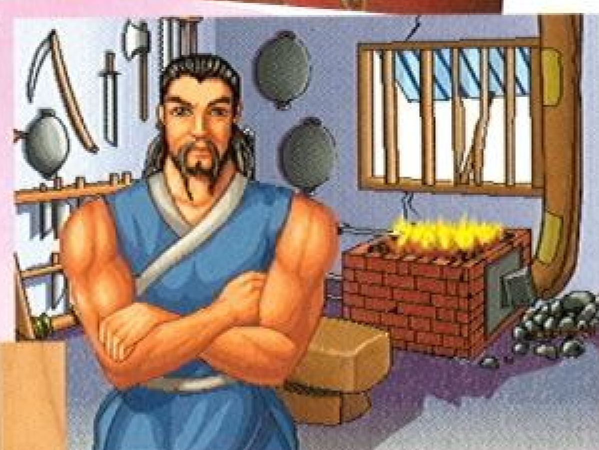
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	DOS	機種：486以上 記憶體：未定
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV
天堂鳥	天堂鳥	六月中旬	音效：S 操作：M



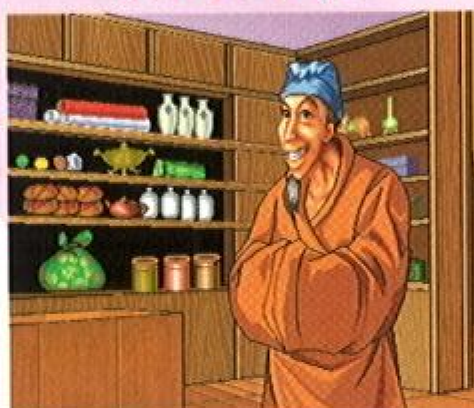
意想不到的故事發展

玉蒲團這個故事相信每位玩家都已有所耳聞，它和金瓶梅並稱中國二大古典情色小說巨著，但因深具佛家意味，內容描述寫實，故常常搬上螢光幕，在本遊戲中為配合娛樂效果，而將原著內容稍加修改，加強遊戲的完整性。

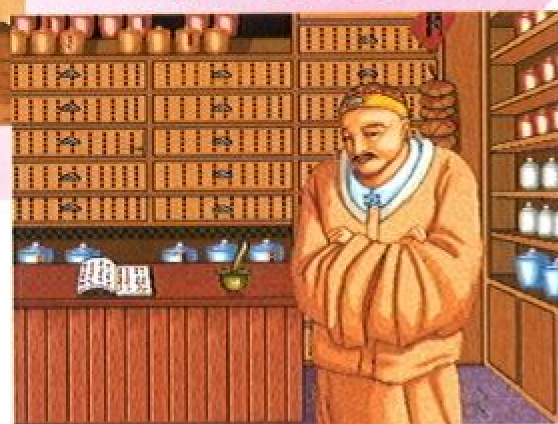
故事發生的背景是在元末明初時，故事中的主人翁－未央生，是位貌似潘安才學淵博，風流多情的少年，他為了追求永恆的真愛而不斷地尋找年輕貌美的女子進行交往，當然在交往的過程中，是須要突破眾多難關才能得到美女的垂顧，故事的最後也須藉由未央生本身所具有的才能，而成為受人敬仰的英雄。所以整個遊戲就在這種充滿幽默的對白、生動的畫面與出乎意料的故事劇情中展開…



老張鐵鋪的張師傅



豐村物品行的陳老板



漢方藥舖的蘇老頭

章回式的遊戲過程

為了改善一般情色遊戲內容過於單調重複的缺點，玉蒲團特別設計成章回式的架構，讓玩家不會因劇情的重複而感到無聊，就如同欣賞一套精彩的漫畫或小說一樣，對於主角冒險於不同故事情節而溶入其中，玉蒲團裡設計了六個章節，分別是初章～玉女動情記，貳章～大盜賽崑崙，參章～意亂情迷，肆章～古廟奇緣，伍章～無妄之災，終章～代罪立功，每個章節都有各自構成的故事情節，與不同的任務，但每個章節間都有一定程度的關連，因此絕對不會因分散的故事情節，而影響到整個遊戲的完整性，當然各章節的主題都是圍繞著眾女主角身上，絕對讓人有目不暇給的感受。

在玉蒲團中一共安排了 11 位女主角，她們的出身各不相同有才學仕女、清純小婢、叛逆少女、豪門怨婦、風騷寡婦、青樓名妓與山賊首領等等，每位女主角都有不同的個性、需求與追求方式，也帶著不同的故事背景，要如何突破她們的防衛線，而進入其內心的感情世界，玩家就必須使出混身解數去多聽、多看、多做，才有可能達成目標。



滿醉樓的張大媽



精心繪製的場景

玉蒲團主角小檔案

未央生

身份： 科舉秀才，家境富有，父母雙亡。

像貌： 面色白晰、貌似潘安，濃眉大眼、俊氣外溢。

性格： 喜好美色、個性浪漫溫柔多情。

喜好之物： 美女。



要不要試試手氣啊？

玉香

身份： 未央生明媒正娶的妻子。

像貌： 柳葉眉、瓜子臉，面色稍白，如出水芙蓉般。

性格： 內向害羞、不識人情事物。

喜好之物： 琴棋書畫。



香雲

身份： 名門貴婦。

像貌： 雍容華貴氣質高雅，如清新恣人的夜來香。

性格： 喜好高貴亮麗的事物與一切舒適的生活方式。

喜好之物： 一切美好的事物。





花晨

身份： 風流寡婦。

像貌： 豔光四射明亮動人，如一朵碩大的大波斯菊般。

性格： 個性豪爽、不拘小節，出手大方。

喜好之物： 男人。

寒月霜

身份： 山賊總頭目。

像貌： 美麗的外表下，隱藏著蛇蠍般的心腸，如朵帶毒刺的黑玫瑰。

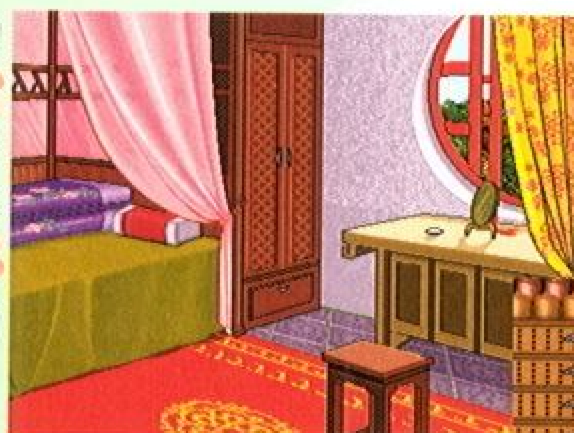
性格： 喜怒無常，視男人爲寵物。

喜好之物： 武力。



特殊的玩法設計

玉蒲團中除了有讓玩家想一看再看的美女靜態過場圖畫外，設計小組還精心製作即時指令系統，保証讓玩家們耳目一新，在這即時指令系統中，分爲兩個部份：一爲技巧欄，一爲道具欄；遊戲中，男主角在追求女主角時，若須“進一步”溝通，此時技巧欄與道具欄的指令，就開始發揮作用了，當每按下一個指令，就可看到不同的動畫與不同的數值變化和效果，你可不能稍有遲疑喔！否則可是會讓女主角嫌棄，在這模擬眞實的狀況下，讓每位玩家都能有著百分百的臨場感與眞實感，但因爲每位女主角的需求與嗜好皆不相同，身爲男主角的你在平時就需要不斷收集資料，自我技巧培養與道具的購買，小心，若不能讓女主角感到滿意時，那你可就會被淘汰出局了。



這是誰的閨房呢？

捉帖藥來吃吃吧！



大人！冤枉啊！

限制級的唷！





自5月16日至6月15日止

執法悍將

OUTLAWS

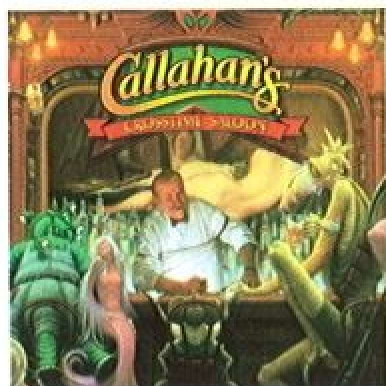


是一套由LucasArts推出，帶有義大利色彩的西部冒險第一人稱動作遊戲，敘述前小鎮警長懲惡除奸的故事。劇情呈直線發展，故事的主人翁James Anderson曾是一位令人聞之喪膽的警長，原本與妻女過著幸福安寧的日子。但有一天小鎮來了一位奇裝異服、覬覦土地的鐵路大亨，粉碎他們的生活。現在，Anderson無可避免地將面臨一場槍林彈雨，與亡命之徒展開對決。遊戲畫面全部以傳統的動畫手繪方式完成，是一套可多人共玩的遊戲，玩家可在遊戲設定的十二名匪徒中，挑選其中六名展開對決。

松崗
- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：890元

六次元沙龍

Callahan's CROSSTIME SALOON



遊戲主要架構在美國知名的科幻小說家Spider Robinson一系列有關「卡拉漢的超時空沙龍」的小說上。首先，在七大本的原著小說中，擷取了其中六段故事，其中五段是基本的情節，分別由不同的人物扮演主角，包括了兩位維持時間旅行秩序的特勤隊員、不老不死的吸血鬼、會口吐人言的天才狗、奇形怪狀的外星人與機器人，以及絕對不平凡的業務員等，最後，遊戲將視玩者在前面幾次冒險中的表現，決定是不是有接受造物者最後考驗的機會：這也將是能拯救世界的最後機會！

英特衛
- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：未定

火線攻擊

AGILE WARRIOR F-IIIX



結合兩種遊戲類型－飛行模擬／動作的射擊遊戲。遊戲以第一人稱的方式來顯示畫面，也就是坐在座艙裡的視野往外看，玩家可以從畫面上的抬頭顯示器和儀表板以及雷達，來判斷出附近有多少敵軍，油料還剩多少，還有速度、彈藥量和防禦值。當玩家接下了任務之後，在每次進入遊戲之前會出現用眞人影片拍攝的任務介紹，然後就會開始出任務。在你的愛機上裝備有永遠用不完的火砲，還有一堆空對空、空對地飛彈，甚至可以搭載火力強大足以毀滅一個國家的核子武器喔！

第三波
- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：840元

東方特快車－神秘殺人事件

The Last Express



故事背景是第一次大戰前夕，從法國巴黎的Gare d'Lest火車站開始。主角－也是玩家所扮演的人物，將沉浸在一連串的政治陰謀・詭異而又浪漫的事件中，去尋找最終的答案。一連串的突發事件，將帶出一個個疑雲重重的迷霧。豐富的故事情節，以及高解析度並依照原物繪製的物品，都將一一呈現在您眼前。而在玩家進行的過程中若是一個細節的疏失，亦將導致不可收拾的後果。您的重要任務便是運用高度的智慧及靈敏的思考，儘可能尋找一切線索，以得到最終的解答。

憶弘
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：1200元

星戰3000AD

BATTLECRUISER 3000AD



你曾幻想過在太空中與外星人交戰，進行一場轟轟烈烈的宇宙戰爭嗎？在太空戰鬥遊戲星戰3000AD中，玩家和其他的艦隊指揮官的表現將會影響到星球的發展。在遊戲中，玩家可以依照自己的戰術構想，部署數十艘戰機在太空中與敵人作戰，或是親自駕駛戰機在前面與敵人進行戰鬥。除了戰鬥外玩者也可以在太空站中進行補給或貿易，或是在地面上進行搜索或是建立研究中心。總而言之，這套遊戲的目的就是讓玩者夠活在一個科幻的銀河中，以完成自己的夢想與霸業。

英特衛
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：飛行模擬
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

超速任務

SURFACE TENSION

西元2051年，由於大氣臭氧層的人爲破壞，引發空氣中的基因病毒異變，全球數萬人口遭感染，而唯一進口的疫苗管道又被一黑道企業所壟斷，爲了拯救蒼生，主角開著戰機踏上了寂寞的征途。遊戲的特點是多了一台可以在陸地上活動的交通工具，除了可以進入一些夾縫中進行任務外，還可以佈置詭雷陷害敵人。而在每一張地圖上都會有幾個不同的任務，指揮中



心會不時以視訊方式與玩家聯絡提供最新的訊息及任務，並且更新機上電腦的戰略資料庫…等等。

第三波

■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：戰鬥飛行
■版　本：光碟版
■售　價：780元

絕音魔琴

相傳武林之人若與絕音魔琴化爲一體，肉身可武功大增、並且百毒不侵、千年不壞，正氣之士若擁有則正氣攝人，邪惡之徒若擁有則邪氣迫人。因此各路人馬爲了此琴，正展開一場腥風血雨的爭奪戰之中。絕音魔琴的劇情就如同是一本愛恨糾纏的小說，玩家必須憑自己的推斷，猜測幕後主使人究竟是誰。遊戲中特別加入獨門功夫－煉藥術，上百種的藥材，經由玩家精心調製之下，會配出不同的效果。而戰鬥形式



是以加入即時因素的回合制戰鬥模式，玩家們，好好試試身手吧！

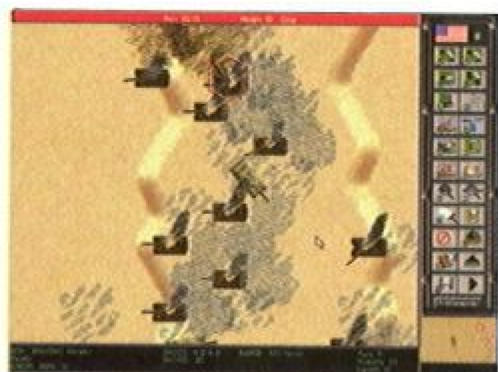
泰騰

■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：角色扮演
■版　本：光碟版
■售　價：880元

鋼鐵勁旅 II

Steel Panthers II

遊戲的背景設定在1950到1999年之間，包含了四十多個國家、數百種以上的武器，資料非常地詳細。在遊戲的進行方式可分爲場景、會戰與自訂戰役三種，並且支援以E-mail進行對戰。整個遊戲最特別的地方，在於自由度極大的自訂戰役模式；在這個模式下，玩家還可以設定部隊素質、坦克強度、步兵強度…等等選項。玩家甚至還可以選用台灣，與其他國家打一場虛擬的戰爭！而在會



戰模式中，有一場美國與中共在台灣進行的會戰，有興趣的玩家可以嘗試看看，您是否有能力保衛台灣的安全呢？

第三波

■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：戰略
■版　本：光碟版
■售　價：840元

格鬥殺神

OVERKILL

正當各星球百廢待舉急待建立新秩序的同時，宙神疑似遭受狙擊猝死身亡，八大勇士的結盟頓時瓦解，於是各地梟雄立即兵戎相見。身爲八大勇士之一的你，誓死完成宙神遺志，但是面對強大武力的各方梟雄，將有不可預期的慘烈爭鬥。破除了過去格鬥遊戲的粗糙的低解析度，而採用256色的高解析度遊戲模式，讓整個遊戲畫面看來更加精緻舒服。另外，玩家只要用難度五以上，並且沒



用過密技打過所有的角色之後，就會出現一位最強的隱藏角色。所以玩家想要一睹其廬山眞面目的話，就加油吧！

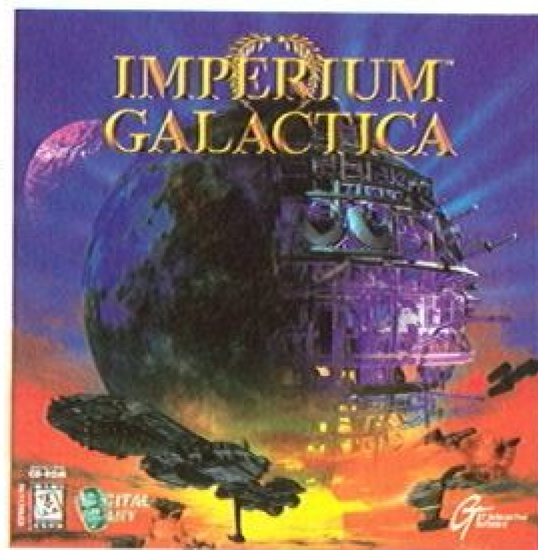
互旺

■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：動作
■版　本：光碟版
■售　價：680元

銀　河　帝　國

IMPERIUM GALACTICA

想不想過過星際大戰裡指揮艦長的癮呢？身兼星球殖民地的總督，你的星球可不能比人家遜色，除了國計民生之外，還得比比拳頭大小喲！試著發展自己的星球，讓稅收、建設和國防力量平衡，因此星球的整體規劃是件相當重要的事情。作爲一個指揮官，還得隨時聽候"上面"的差遣呢！只要你能夠順利地完成護衛、作戰等任務指示，或是解決殖民地所遭遇的天災人禍，不但可以坐穩你的位子，要是將軍心情好的話，還會升你的官呢！這樣一來你的管轄範圍會越來越大，可以掌握的資源也會越來越多，然後你必須發動較爲積極的攻勢，對於來意不善的外星人也不需要太過客氣了。另外在遊戲中，戰鬥的部份是採用即時戰鬥的方式，太空中的戰鬥以艦隊編組或是單機分散作戰的戰術進行，如果是大規模的艦隊還可以編排陣型，除了配備標準的攻擊武器－雷射之外，驅逐艦以上的大型航艦還可以裝備不同的武器，如炸彈、飛彈等遠距離、重傷害的武器，體貼的作戰系統可以下達群體攻擊指令，在小視窗中還可以觀賞作戰的動畫，對著滿天飛竄的光束好好欣賞一番。



美商新美

■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：策略
■版　本：光碟版
■售　價：未定

超級F1方程式賽車

Power F1

賽車遊戲一直是大部分玩家喜愛的類型，這套遊戲的音效非常豐富，畫面細膩逼眞。遊戲中也加入易懂的駕駛協助與提示選項，並且有數種遊戲模式可以供玩家選擇，包括單人賽、錦標賽、與淘汰賽等。另外，賽車道的長度、汽車損壞、與競爭對手的技術等，在遊戲中都可以進行調整。當然啦！賽車設定選項、天氣影響程度與螢幕解析度都可以隨玩家喜歡而更改。此外，它更在遊戲中設計時下最流行的多人共玩模式。並且讓遊戲中的賽車可以極速飆行，玩家不必冒著生命危險便能享受極速快感。



第三波

■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：運動
■版　本：光碟版
■售　價：900元

烏龍院

相信談起烏龍院這歷史悠久的詼諧漫畫，應是大家都熟悉的題材，如今出現在電腦遊戲上，以RPG類型呈現，到底是怎樣的一番風貌呢？遊戲的故事劇情是截取自烏龍院漫畫1-3册，而加以改編，主要是叙述烏龍院中的大小師兄弟在江湖上闖蕩的新鮮事。遊戲中以許多小動畫來表現人物各種誇張的表情、動作，令人爲之捧腹大笑；戰鬥方式採用回合式戰鬥，並有徒手、兵器、暗器三種攻擊方式，每種攻擊方式又有各種威力不同的招式，貼切的名稱和搞笑的劇情、五花八門的物品種類，炎熱的夏天，玩家們剛好可以藉這遊戲消消暑、放鬆一下。



智冠科技

■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：角色扮演
■版　本：光碟版
■售　價：660元

魔法氣泡

不分年齡的益智遊戲，由於玩法簡單，因此一直是最容易被玩家接受的遊戲類型，這套遊戲乍看之下，與名噪一時的俄羅斯方塊非常類似，卻又有那麼一些不同的地方；遊戲共有四種挑戰模式可供玩家選擇。一個人玩泡泡的遊戲模式，玩家可以從簡單、普通、困難這三種等級中，選擇一種來跟電腦挑戰；若想與身旁的對手激戰時，就請選擇兩個人玩泡泡的模式；另外玩不完的泡泡是挑戰自己能力的極限，最後的猜謎泡泡最有趣，只要將每一關卡中的謎題解開，就可過關，共有50個關卡喔！



微波軟體

■記憶體：12MB
■音　效：S/M/U/G
■顯　示：V
■類　型：益智
■版　本：光碟版
■售　價：400元

霸王迷魂車

遊戲關卡的設計是以台灣五大都會，即台北、新竹、台中、台南、高雄爲遊戲地圖，並以眞實比例繪製而成，共區分爲十六關，特定的建築物及景觀設計，令人備感親切。玩家共有四種車款可選擇，包括注重速度的F1賽車、拉風時髦的保時捷跑車、厚實有力的吉普車以及嬌巧玲瓏的小MARCH。遊戲設定完全比照眞實路況，玩家除了要閃避敵車外，還要注意馬路上的各種障礙物，如積水、坑洞、鐵栅欄…等，更有物品可供回復車體強度、增加油量、使敵車暫停一段時間等，所以讀者們不妨來次開車與機智的大考驗吧！



漢堂

■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：益智
■版　本：光碟版
■售　價：480元

戀愛物語

這一款在日本瘋狂熱賣的超人氣戀愛養成遊戲，其人物造型及場景皆由日本漫畫大師『北爪宏幸』所設計，所有畫面以高解析的256色呈現，畫風之美自然不在話下。故事劇情在一稱爲『瓦爾大地』的世界中展開序幕，這片大地在多年以前曾遭受一次危機，靠著一位女神的努力才拯救了這片大地。但隨著時間的流逝，考古學家札克歇氏再次感到了不祥的預兆，於是創辦了魔法學園，想藉此培育出魔法師來保衛『瓦爾大地』…。玩家將扮演遊戲中的的主角，在友情、愛情、魔法的互動下展開一段精彩的學園生活，在經歷過無數次的考驗後成爲一個一流的魔法師。遊戲共分成兩個階段，第一階段爲幼年期，和多數同伴以修得魔法爲中心；第二階段以描述主角青春期的種種際遇爲主。學園中的生活可謂多彩多姿，除了有武術、部活動、理系、文系、藝術、魔法、文藝史、科學、生物、治療魔法…等數十種活動可供安排外，配合多位專業配音員的演出，語音生動活潑自然，另外搭配日本知名新人歌手『渡邊眞子』演唱的主題曲，製作的嚴謹態度令人動容。而隨遊戲附贈的『螢幕保護程式』及厚達96頁的『學園戀愛手册』，更是物超所値！



華義國際

■記憶體：560K
■音　效：S/M
■顯　示：V
■類　型：養成
■版　本：光碟版
■售　價：900元

炸彈超人

遊戲分成三種模式，第一種爲普通模式，主要是主角前往鬼屋探險的一段旅程；第二種模式是最流行的網路連線遊戲，最多可六人同時連線，這兩種模式基本上不須任何高超的技巧，但第三種段位模式是專爲喜愛向高分挑戰的玩家們設計的模式。遊戲中的主要武器顧名思義爲炸彈，剛開始時，一次只能放一個炸彈，也只有兩格的威力範圍，但若是拿到寶物，如爆炎精靈、威力手套、旋風腳秘笈等，即可擁有許多特殊的能力，在敵人方面，當然也有會特殊技巧的，所以小心炸彈就在你身邊！



天堂鳥

- 記憶體：8MB
- 音　效：S/A
- 顯　示：V
- 類　型：益智
- 版　本：光碟版
- 售　價：560元

神使之城

The Crow City Of Angels

由李小龍之子李國豪生前主演的最後遺作所改編而成的電腦遊戲神使之城，遊戲中充滿血腥暴力但卻有一股神秘、頹廢的美感。這一次，來自陰陽交界的復仇天使Ashe，藉由一位藝術家的幫助，找到了控制軀體的方式，並決定向那些社會敗類討回公道。採用第三人稱視角，人物和背景完全以3D技術繪製，畫面的表現精緻，而人物動作生動流暢。在遊戲過程中還可找到各式不同殺傷力的兇器，恣意向敵人施暴，以滿足玩家的發洩慾。11個關卡各個頗具特色，配上神秘詭異的音樂，這款遊戲應能滿足喜歡刺激的玩家。

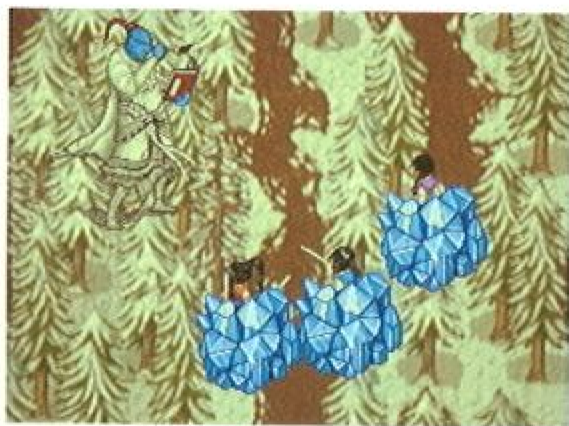


富峰群

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：3D動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：1200元

神劍遊俠傳

故事背景設定於秦始皇本紀三十七年，秦始皇爲尋長生不老藥，下令徐福帶領三千童男童女，前往東瀛蓬萊山上取仙藥的故事。而玩家此次的任務是必須扮演一位充滿正義、愛冒險的勇敢少年李少游，在偶然的機會中，肩負尋找仙藥的使命，因而發生一段驚險刺激的冒險旅程。遊戲中唯美的視覺呈現、風趣幽默的劇情對白、配合故事內容的音樂表現，使玩家輕易便能溶入劇情之中；而大量起用動畫的效果，清楚的交待了遊戲的劇情，玩家們不妨可試試這款有古風的遊戲。



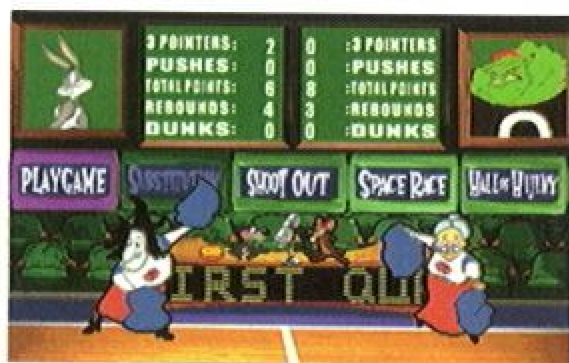
仕積

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：720元

怪物奇兵

Space Jam

由Michael Jordan主演的眞人卡通電影，這會兒也搬上電腦螢幕了，而怪物奇兵這款遊戲，其實與一般籃球遊戲沒有太大差別，玩家可以挑選怪物隊或卡通隊，以2對2或2對3的方式進行比賽。在比賽前須先挑選球員，每位球員皆有三項屬性，即命中率、速度及籃板，而球賽進行方式則完全採暴力式；在操控上採用的是加速鍵、傳球鍵、投籃鍵三位一體的設計，非常輕易就可上手，若是玩累了，體貼的中場休息小遊戲，如太空飛車競賽及籃球機關槍等，還可拿來調劑調劑，不錯喔！



富峰群

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟版
- 售　價：1200元

妖　魔　獵　人

DOKI DOKI

在遠古蠻荒的時代，妖魔就已經存在了，當妖魔出現在人間時，卻是人類悲傷與絕望的根源，就在人類成爲萬物之靈以前，有著一段與妖魔搏鬥的歷史。那時能與妖魔相互抗衡的，只有少數靈感特別強且經過修練的靈能者，人們稱之爲『妖魔獵人』。高中二年級的暑假，高見澤征樹與其他好友到山裡露營，卻意外的發現了一個洞窟，他們以冒險的心態進入，但卻不知此舉卻是改變他們一生的舉動…。玩家扮演的即是主人翁高見澤征樹，但卻膽小怕事、生性遲鈍、軟弱、意見頗多等集全部缺點於一身，也因此使得遊戲增添了幾分趣味性。這是一套結合AVG與RPG風格的遊戲，遊戲背景設定於現代，因此場景的設計充滿了20世紀青春活潑的氣息，如遊樂園、便利商店、百貨公司、電動玩具店等現代化設施，當玩家將游標移動至某地點時，劇情就開始發展了。不同於一般的RPG遊戲總存在著固定的武器店，遊戲中的武器是在因緣際會中獲得，道具、武器及法術的種類也相當豐富，但法術得靠自己修練；由於這套遊戲是從知名漫畫改編而來，受歡迎的程度可見一斑，加上活潑生動的日語配音貫穿全場，雖然如此，若要看到結局還是得好好努力一番的。



天堂鳥

- 記憶體：600KB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險RPG
- 版　本：光碟版
- 售　價：560元



一群被宿命挑選出來的戰士，一場決定性的正邪大戰，理想之國，亞卡爾達重現的眞王傳說即將實現，但是傳說中的眞王會是誰？現在就進入摩陀羅的世界，引導冒險的戰士們，完成這場聖戰！

—當紅漫畫熱力改編—

KOGADO
Software Products

■由知名漫畫「摩陀羅-魍魎戰記」創作群的改編力作
■富變化的法術
■多樣的武器防具道具
■緊張刺激的戰鬥場面

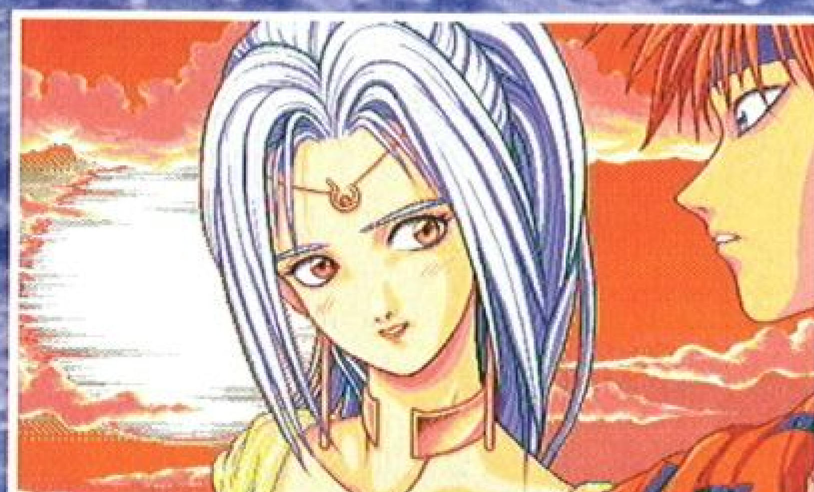
田島昭宇with MARADA PROJECT/KOGADO STUDIO/題字 禪/石塚靜夫

玩電玩，看漫畫
摩陀羅漫畫免費送

現在起購買魍魎戰記一套
即贈同名漫畫一本
限量1000本，送完為止
另外寄回手冊後的截角即可參加抽獎，15套摩陀羅全套漫畫（每套7本）就是你的啦！













UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL：台北(02)704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837　代理發行

STAR WARS

星際大戰超值紀念盒

6樣
精美贈品

超特價
NT$ 660

內容包含......

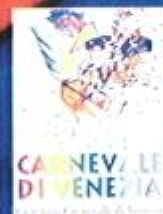
°π 星際大戰紀念特刊
°π 星際大戰紀念T恤一件
°π 死星戰將電腦光碟遊戲一套
°π BMG星際大戰原聲音樂試聽CD一片
°π 加倍佳星際大戰人型玩偶棒棒糖一支
°π 福斯免費電影欣賞卡(可免費欣賞福斯電影出品的四部最新電影)
(前2000名寄回盒中回函者，免費再贈送滾石電影原聲CD一片或金革唱片歐洲情歌音樂CD一片)

BMG
MUSIC TAIWAN INC.











UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

瘋狂醫院3

美麗大作戰

FIGHT FOR BEAUTY

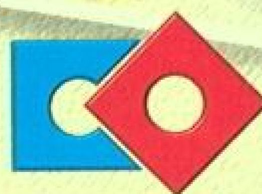
讓我們一起塑造更完美的自信!!
這是一場最美麗的戰爭!!

誰需要專業的瘦身美容?
醜醜的女子高中生?
酷的令你受不了的新新新人類?
冷豔高傲的頂尖模特兒?
當紅的新世代偶像女歌星?
:
還是你我心目中的夢中情人!?

- 有趣創新的課程,讓你自由雕塑出最佳女主角。
- 多樣的劇情變化,使你與女主角們達成最貼心的互動。
- 精彩絕倫的3D人物場景造型,虛擬實境般的夢幻場景。
- 高解析640*480 256色精緻3D畫面。







近期推出!!

精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL:(02)999-6883 FAX:(02)999-7061

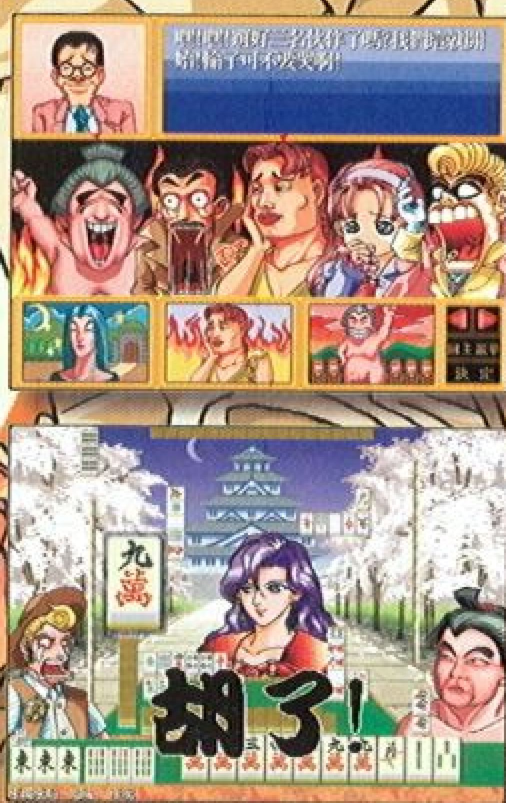
新登場

瘋狂麻將

世界大暴走

厭煩了一成不變
如槁木死灰般的麻將遊戲嗎？
先別灰心 你還有一線希望!!

趕快試試
這一款嶄新的遊戲！
讓你（妳）耳目一新
重拾人生樂趣!!





FPE 5.0 新增功能有：

A. 首創相容 DOS 7.0、 WINDOWS 95、WINDOWS 3.1、J～WINDOWS、日文 DOS/V 等作業系統；絕大部分可在上述作業系統上執行的遊戲都能使用 FPE 5.0 加以修改。若配合超任、任天堂或 SEGA MASTER SYSTEM 模擬器，更可以修改超任、任天堂或 SEGA MASTER SYSTEM 的遊戲！

B. 首創多重分析能力，能夠同時分析 16 個目標，大幅提昇修改效率！

C. 超強低階掃瞄功能，新增了低階分析字組的能力，並增加了 "!"、"++"、"--" 等非常有效率的低階掃瞄方式。

D. 大幅提昇掃瞄速度，尤其是高階掃瞄第二次以後，低階掃瞄第三次以後提昇更多，並且新增可隨時中斷掃瞄的功能，中斷後還可繼續的分析掃瞄。

E. 掃瞄能力擴充至 4GB，無論多大的記憶體範圍都能掃描。

F. 新增常駐型 CD 撥放程式，可以隨時隨地背景播放音樂 CD。

G. 新增一個檔案選擇器，可用選單選擇檔案閱覽，不用再硬背檔名。

H. 全新的操作介面，除了將表格，記憶體列表重新整合外，並增加了一個內容視窗，<A> All，將全部可能位址一次存入表格中。

I. 加強型的表格功能：增加了 <F1> Load、<F2> Save、<E> Edit、<N> UnlcokAll 按鍵，並將表格擴充至 36 個。



遊戲修改大師

FPE 5.0 之 WWW 網址：
http://cissun51.cis.nctu.edu.tw/~gis85566/

E-mail Address：
gis85566@cis.nctu.edu.tw

精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL:(02)999-6883 FAX:(02)999-7061

登場熱賣中

讓您橫行霸道全台灣！！

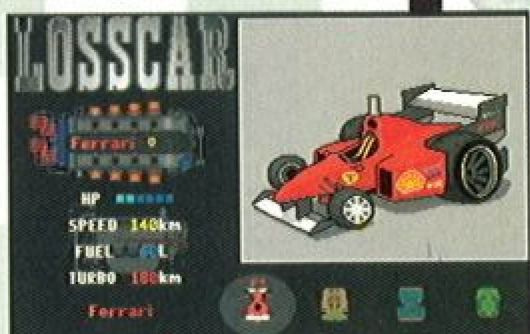
益智動作遊戲

霸王迷魂車

OVERLORD MANIAC CAR











DYNASTY 漢堂

漢堂國際資訊股份有限公司

高雄總公司:TEL/(07)335-6466 FAX/(07)335-4053 台北分公司:TEL/(02)240-1070 FAX/(02)245-8553
E-MAIL:dynasty@tpts1.seed.net.tw http://www.dynasty.com.tw

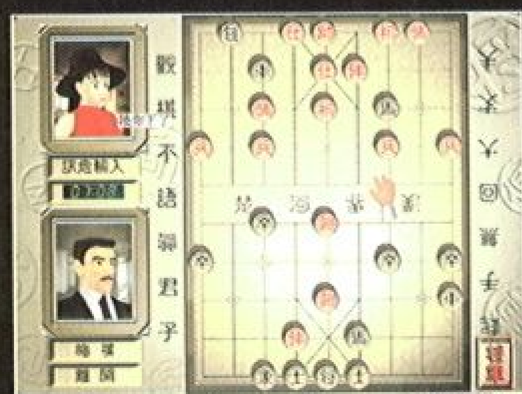
徵 製作GAME程式設計師及美工人員，對TV GAME製作設計有興趣者
◎親洽或寄履歷表(E-MAIL亦可) 高雄市一心二路157號11F-1，(07)335-6466轉123鄭先生

WIN麻將NET

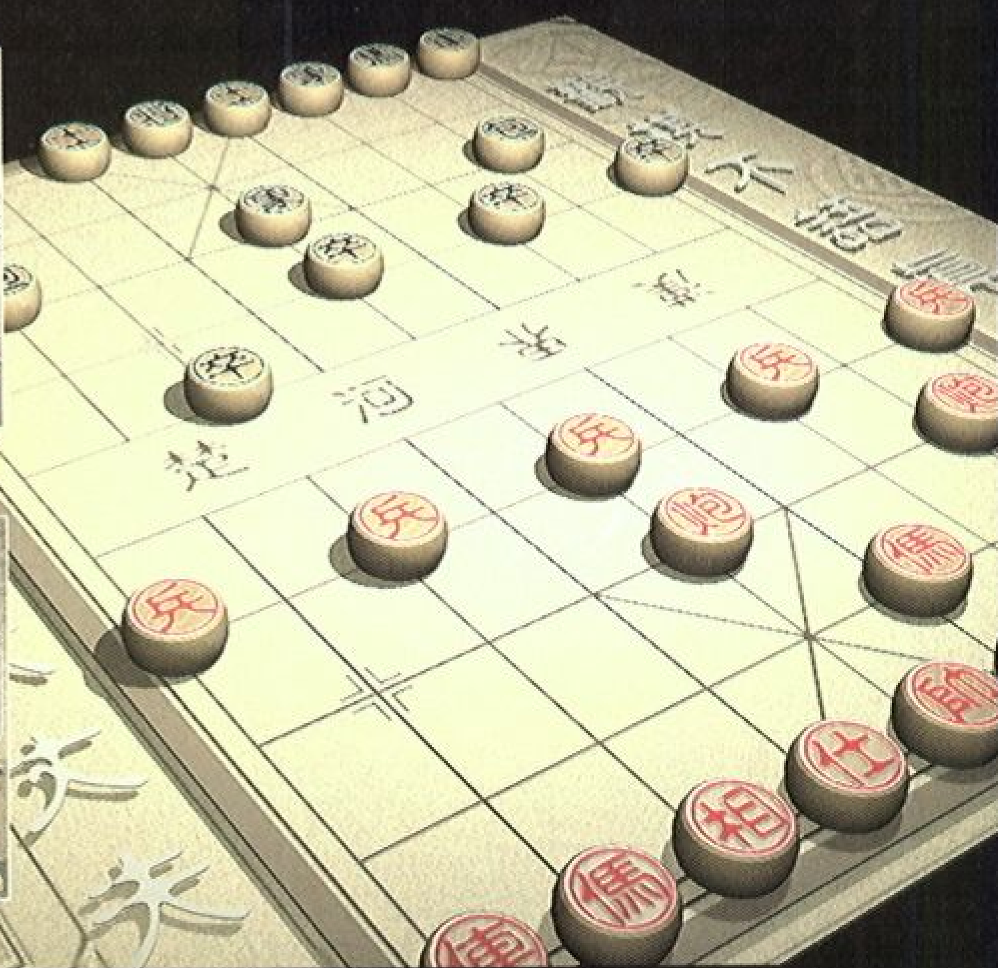
- INTERNET 連線對戰功能
- Lan 區域網路對戰
- 連線時的電腦託管功能
- 自由設定台數、雀數
- 全3D的場景人物及動畫
- 全程語音串場
- CD音軌的配樂
- 中文訊息輸入



鉄卒之網路象棋







- INTERNET 連線對戰功能
- Lan 區域網路對戰
- 線上多人觀戰功能
- 互動式的悔棋功能
- 可自訂語庫及線上交談
- 全3D的場景人物及動畫
- CD音軌的配樂
- FOR WIN95



捷友資訊科技股份有限公司

地址:台北縣汐止鎮大同路一段306號2樓

TEL:(02)648-5858　FAX:(02)648-4288

※誠 徵：3D美術設計、程式設計、遊戲企劃

網址:www.games.net.tw

網址:www.apexsoft.com.tw

E-mail:game@games.net.tw

Game Sever:apexsoft.com.tw

Game Sever:games.net.tw

TOUCHDOWN

超猛美式足球

最男人的運動！
最眞實的美式足球比賽！

你將沉迷在各式高超的贏球戰略及技巧中，自行設計進攻模式並編輯戰術，還可以管理整個球隊及調整場地、困難度及判罰等各種比賽設定。

來自全美國各州數十個著名球隊詳實的聯隊資料，不但讓您可以全方位的創造新球隊，還可以經理人身份深入球隊的運作。

可以選擇鍾愛的球隊出賽，還可以選擇不同的遊戲模式，如人類對電腦，人類對教練或電腦對電腦等單打或雙打模式。

當然也可以選擇季前賽、職業盃或自訂球季。

各種特殊的攝影角度將爲你捕捉最細微的比賽實況並自動重播精彩的動作。

熱汗淋漓的衝撞快感將在指間迸發，眞實模擬的大聯盟美式足球比賽將在您的電腦上展開．．．



Compatible with DOS and Windows® '95™

CAUTION: PLAYING THIS GAME MAY REQUIRE THE USE OF A FIRST AID KIT

Intermark



軟體世界 智冠科技股份有限公司

觸地得分，勝利可期！旋緊你的運動神經，上場囉！

霹靂幽靈箭





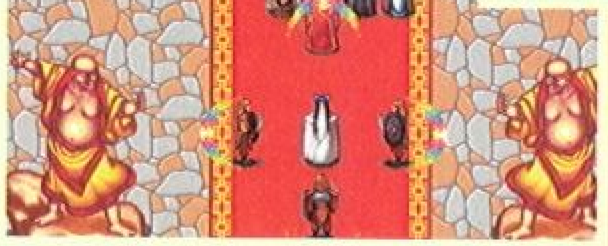
來自奇詭天外之人物
齊聚另類難測之武林
險中帶險！幻中帶幻！
誰的陰謀得逞？
又有誰才是真正的強者？

●迷離未卜的冒險＋變化莫測的養成＋完全扮演布袋戲英雄●

人氣一番金光布袋戲最佳改編
超科技魔幻效果角色扮演異作









- 特別邀請大霹靂公司號稱「十里車書」之黃強華先生匯集資料及「八音才子」黃文擇先生原聲配音。
- 六分鐘片頭動畫完全在霹靂虎尾棚重新剪輯拍攝，真布偶加爆破特效描述三教教主大戰魔魁實況。
- 完全來自霹靂提供之布偶人頭，包括霹靂英雄榜上風雲人物，爭議最多的素還真、最酷的葉小釵、最佳情人亂世狂刀等人，每一仙都微妙微肖，造型、動作、武功招式、說話習慣，甚至眼波流轉，都傳神。
- 詭異難料、完全超越邏輯的劇情演進，究竟誰是奪取武林至寶——霹靂幽靈箭呢？是七重冥王、血道天宮、魔魁之女、非凡公子，還是不滅魔域的弟子們？隨著玩者扮演的素續緣，自父親素還真亦實亦幻的半退隱後，一步步揪出暗伏武林的絕大陰謀。
- 數十道變化不一的場景，最可怖的魔域幻境正等待著玩者的光臨。
- 人物皆有紫微、青龍、白虎、朱雀、玄武等五種不同罡性，根據不同罡性還有上百種冶煉元靈、修煉武功走向的方式，玩者可以養成不同的人物，運用於戰鬥中。
- 戰鬥招式完全來自原人物所擁有之武功，如素還真之龍氣劍、神農[illegible]功、[illegible]仙的半壁山河等。戰鬥招式匪疑所思，與布袋戲中之金光強[illegible]瑞氣貫千條相比，有過之而無不及。

SOFT WORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司



金庸小說談情RPG

浪漫旖旎愛情RPG



一看再看的作品

一玩再玩的遊戲

神鵰俠侶

金庸

玩者將扮演楊過，自困境中成長蛻變並成為一代高俠
還將與小龍女相戀分離又重逢，體會至死不渝之真情



●玩者將扮演楊過，可與郭靖、郭襄等人因劇情相逢，還可與小龍女攜手同遊江湖。

●完整金庸原著情節，劇情發展如一部電子小說，但主角楊過之生死您可完全掌控。

●靈動可人的人物和表情，還有精彩的劇情大型動畫及趣味的人物小動畫。









●聽來纏綿繾綣的背景配樂，隨著或淒美或苦澀的劇情發展，打動您的心靈深處。

●謎題與劇情契合無比，在冒險途中有不少大小迷宮及尋人尋物的問題等待開解。

●技巧流暢的程式設計，特殊人物戰鬥施招效果，將書中有名武學重現電腦之上。

●親切而人性化的介面操作，以滑鼠游標即能輕鬆控制人物並裝備、使用物品。

●囊括書中重要場景，有桃花島、活死人墓、重陽宮、絕情谷等地，上山下海。

SOFTWORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司



地城守護者

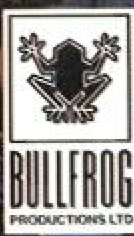


牛蛙的Logo

想使壞嗎？想作惡嗎？

長久的征戰、你是否已經感到厭煩？覺得正義的十字架壓在你身上重得喘不過氣來，那麼，歡迎你到另一個國度，你內心期待已久的世界—邪惡的地下城！您是否早已厭煩扮演著人們口中的勇者，僅僅就爲了得到勇者的稱號而不斷地鍛鍊本身的能力？想嘗嘗邪惡的快感嗎？想喚醒心底那股早已起伏不平的情緒嗎？您終於擁有痛宰那些所謂「勇者」的機會了。





↓月黑風高，適合作惡的晚上…



↑深邃的地下城

在BULLFROG（牛蛙）所設計的這套〈Dungeon Keeper〉中，玩家扮演的是無惡不做的魔域主宰者，您所要做的不過是把所謂的英雄趕出（當然啦…或是把他給宰了！）您的地下城，您必須支配底下的「小鬼」們爲您賣命的工作、戰鬥，所建立的帝國不再是假仁假義的仁義之國，而是充滿邪惡、醜陋、齷齪…的黑暗勢力。光憑這樣的創意設計，筆者就不得不給予此遊戲極高的評價，您再也不用當個終日高喊美德的假學究，您將暢快地享受邪惡、戰鬥的生活。

盡情展現出邪惡的一面吧！

在〈Dungeon Keeper〉的世界裡，您扮演一個極端邪惡的巫師，在您大部份的生涯中，總脫離不了偷竊及魚肉百姓的壞勾當；在數十年的「巫戰」下，您收集了不少奇珍異寶，更培養了自己的勢力，而今您將帶領您的族人和珍寶，潛進您的地下城，在那可愛又溫暖的窩中，準備享受著豐臾的戰利品，打算如此安穩地過一生，可是那些躲在黑暗中窺視您珍寶的傢伙卻不讓您稱心如意。

在遊戲進行的過程，所有的「小鬼」將直接聽命於您，心甘情願的爲您挖掘金礦及建造您的地下城堡，當您未指示任何命令時，它們也會自行的清理強化及裝飾地牢，每一種魔物都有其特殊的性格，它們會在地牢中自行選擇適合的地方安居，如：骷髏喜歡居住於死屍旁，蜘蛛喜好多塵的角落、吸血鬼則會自行遠離光線。而當它們找到適合的地方，它們還會自行裝飾居所喔！如果它們飢餓的時候，這些魔物還會捕食和殘殺同袍。當有其他魔物闖入其地盤時，也會自行採取必要的措施－殺無赦。可怕的是當您的手下發現您的能力及財政

封面故事







地下城的小鬼們

想要進入這道門可得有點膽子

出了問題時，您將會被逐出您所一手建立的地牢。當然您身為守護者又豈是只有這些本事，您可以使用魔咒命令其開戰及搬移，遊戲中充滿了諸多的變化等待您來挖掘。

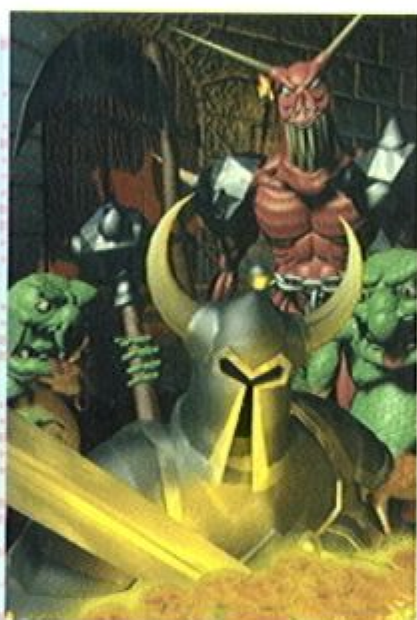
不僅如此，在不斷的開鑿地牢過程中，玩家將會有不少新發現，甚至還會發現另一位守護者的勢力範圍。但可別因為建造的煩瑣事件而讓您忘了那些討人厭的「英雄」正下定決心要摧毀您的邪惡帝國並盜走您的寶藏。他們也會試圖挖入您的地下帝國，當然若是您已準備好應戰，您可以將您的地牢「對外開放」，歡迎勇者「參觀比較」。

多重遊戲模式供您選擇

然而，流言總離不開堆積的寶藏。一群又一群那些所謂的「英雄」，個個都打著美麗的口號，暗地卻窺視那些珍寶想佔為己有，並且危害您族人的生命。儘管許多冒險者一去不返，但還是有更多不怕死的人，一股腦兒地去敲您家大門。身為地下城的主人、守護者，您有義務保護地下城的一切，包括您的珍寶。您必須運用您手中豐富的資源來捍衛領地。

在〈Dungeon Keeper〉的遊戲觀中，為了對付那些不受歡迎的訪客，您可以調整地下城的外觀，運造或移除牆壁，阻礙探訪者的道路，也可以放入一些密門來愚弄那些不受歡迎的訪客，或者…您可以挖一條蜿蜒曲折的通道，讓那些冒險者在裡面終其一生，嘿嘿嘿，帥啊！除了這種資源管理統整模式之外，在遊戲進行的任何時間點上，您都可以按下一個熱鍵，馬上就以第一人稱視角的方式跳到您所辛苦建立的魔域中、在狹小的空間裡，與您邪惡的伙伴們摩肩擦踵繼續為黑暗的事業繼續努力。當然，在這種模式中您想要做到的其他事情一樣地可以做到，砍人、工作、採礦、下令；簡單地介面讓您只要以一隻滑鼠就可以統整全局，兩種幾乎不同的遊戲成像模式與進行方式，讓您處於無法自拔的邪惡快感中而渾然不覺…





地下城的小鬼與勇者

正義與邪惡的對決

新的行為模式、讓遊戲更俱變化



千變萬化的地下策略

即時地圖顯示

如果上述行為還無法阻止入侵者的肆虐，那麼您可以召喚怪物來對付入侵者，有數十種怪物供您召喚，用來滿足您的需求；每個冒險者的靈魂都可以成為您法力的來源，但是請記住，每隻死亡的怪物也會讓您失去力量的。

若您覺得那些訪客，只是一群無用的「產物」，您可以高枕無憂，那您就大錯特錯了。現在您將面對一套全新的行為學習系統，您所面對的敵人，再也不是以往遊戲中，有著一成不變模式的敵人。那些幸運逃出您「魔掌」的訪客，回到地面村莊，帶著餘悸猶存的心情，向此地的人們訴說地下城的種種、所有的遭遇，

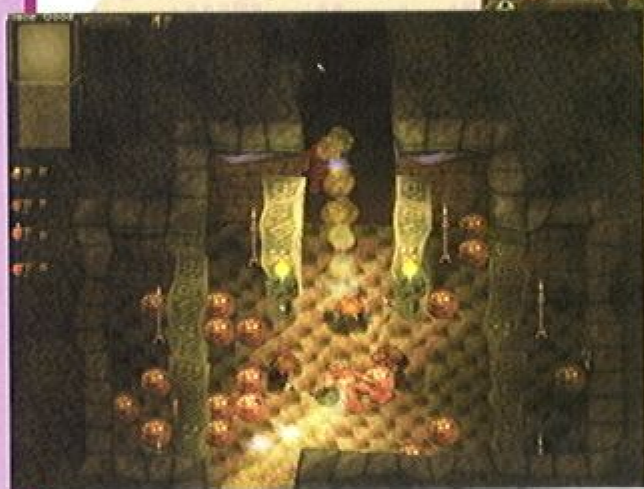
包括您那些機關通道，告誡了其他蠢蠢欲動的尋寶者要小心避免碰觸之地區，並發展出新的戰略以免重蹈覆轍。另一批的尋寶者會記取前人的教訓，不會再上您的當，您必須再重新設計地下城的內容，才能抵抗入侵。這套獨特的行爲學習系統會學習您的技巧，然後發展出新的戰略，也爲遊戲憑添了許多變化。

最新遊戲引擎、多人連線功能

技術上〈Dungeon Keeper〉，使用全新光影追蹤技術，讓玩者所在之處，有最眞實的環境，您會發現因爲光線照射角度，有些看不見的死角。因此有些情況反應將是即時的狀況；您也可以用第三人稱視角或第一人稱視角（如 Duke Nekum 3D毀滅公爵般）觀察各種狀況，做出最佳視點切換，使得這款遊戲擁有更佳的娛樂性。



美妙的光影環境營造



發掘不盡的地下礦藏

挑戰電腦不過癮，您可以挑戰世界上最強的思考模式－人腦，地下城守護者支援網路32人連線對戰，讓一位玩家扮演地下城的守護者，其他玩家扮演尋寶者，進行一場史無前例的大對戰。當然，不同的玩家也會有不同的戰略，您將會面對不同的抉擇，人腦的思考模式是變化無窮的，雖然「深藍」曾經擊敗世界棋王過，但也就那麼一次，所以…您絕對能在地下城守護者這套遊戲中，充分享受到與人腦對戰的樂趣，您更可以進行一輩子的冒險旅程。

三千寵愛集一身、癡心等待無怨尤

〈Dungeon Keeper〉創造了全新的世界觀、遊戲觀，您將會在地下城守護者中享受到全新體驗樂不思蜀，「牛蛙」這下又要掀起一股Dungeon Keeper的熱潮了。其實這款遊戲實在是不須筆者多做介紹，相信已經有不少玩家正在期待遊戲的上市，甚至有玩家在網路上宣稱已經快等瘋了！

事實上在遊戲上市前，已有不少國外媒體也已大幅報導此款產品，PC FORMAT在去年十月號中提到：「本雜誌迫不及待地想要宣佈〈Dungeon Keeper〉是下年度的最佳遊戲」、毫不猶豫的推薦〈Dungeon Keeper〉「是見過遊戲中最有前途的」；同樣爲去年十月PC Review雜誌說道：「〈Dungeon Keeper〉幾乎改寫了RPG的遊戲規則，表現了前所未有的創意」。

筆者不得不在這分享一下最新得知的消息，根據側面了解，EA公司業已完成大部分的遊戲設計及程式，並已於月前於全世界各地開始進行內部α版的測試工作，當然也包括了甫於台灣成立的分公司。EA台灣分公司並承諾將會進行整個遊戲的中文化改版工作，包括文字、語音等，延攬國內最老資格的玩家以確保遊戲改版品質，並且現在已經開始進行。如此您不但可以享受到高水準的遊戲內涵，還可以更簡單的上手喔！相信這一次您的期待不會再落空了。不但如此，爲了增加EA產品與台灣地區消費者的接近程度，美商藝電特別舉辦〈Dungeon Keeper〉產品中文命名活動，一但想出來名字爲以後產品名字，玩家不但可以參予〈Dungeon Keeper〉Final Alpha版本的測試工作，而且還會得到全台灣僅有的一件〈Dungeon Keeper〉夾克！各位趕快讓您的想法讓EA知道吧（supporteam.bbs@bbs.ee.ntu.edu.tw）？



正義與邪惡的對決



魔王是您最好的朋友

西元2000年大預言

未來遊戲新趨勢

專題企劃



企劃編輯：李永治

隨著電腦科技的不斷進步，你能想像未來的遊戲將會變成什麼樣子嗎？為了讓各位讀者能夠瞭解目前遊戲的變化及往後的發展情形，本刊特地請到一些有相當專業素養的特約作家們，針對各方面來探討遊戲的演變及進化史，還特地舉了不少實際的例子來讓各位深入瞭解。以下就請各位讀者一同來瞧瞧吧！

專題企劃

現實與虛幻之間─
電腦遊戲與影視界的結合

作者：劉稼禹

現在電腦軟硬體技術的進步，若是用突飛猛進四字來形容，已經有點落伍了，甚至業界有些最新的發展，可能比市場情報還要再早個三、五年左右；譬如近來微軟與NBC共同成立播報新聞的MSNBC，又和業界共商如何讓電視連上網路的各項標準，並且在月前還花下好幾億美元買下WebTV，表示將提供數位化的全新節目，至今已造成某些傳統媒體業者的恐慌。由此看來，電腦業與影視業的整合發展，已成爲既定的趨勢。

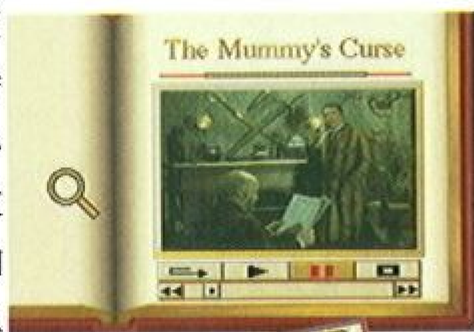
當然，影視與電腦結合的概念早就成形已久，並且現在業界也不再以光碟所提供的650MB容量爲滿足，繼而把目光焦點轉向雙面共有17GB的DVD-ROM上。換句話說，目前在技術上所謂互動式電影的表現空間已經更寬廣，而剩下的最大考量，便是如何在創意與成本之間求取平衡，以及對一般玩者或觀衆提供何種程度的娛樂性。

當我們借鏡於近十年來的電腦發展時，無疑可發現最早致力於整合影視技術與軟體技術的先趨之一，正是電腦遊戲業者。早期他們利用資料量較小較易處理的電腦動畫來表現一個完整的故事，並提供某種程度的互動性，讓玩者能參與遊戲已設定好的情節發展。如果以類型歸納的角度來看，現今所謂的互動式電影，也不過是介面及對話設計得更精準細膩，並把原來的卡通換成眞人來演的冒險（或混合）遊戲而已。

但事實證明，不管遊戲製作者再怎麼努力，互動電影式遊戲至少在短期內絕無法取代傳統電影。其道理非常簡單，因爲觀衆在欣賞電影的過程中，是全然接受創作者的意念灌輸，是一種單向類似〝填鴨式〞的觀影經驗，並不需負擔太大的認知回饋；反之做得愈好、互動性愈高的遊戲，在理論上就該愈能讓玩者自由輸入任何反應─但即使是IBM超級電腦深藍（Deep Blue）那種程度的人工智慧，若配上一般智商的玩者的話，一再的慘敗恐怕也會讓人很快翻臉。於是弔詭的情況出現了：當遊戲的互動性因人工智慧而增高時，可能玩者的遊戲意願反而會降低；但是當遊戲的故事情節強到如一流娛樂片那樣，每三分鐘一刺激、五分鐘一高潮的話，又會被認爲是互動性很低了。

因此如果要好好討論電腦遊戲互動性與影視方面整合之議題的話，可思考的方向至少包含互動式電影、跨媒體移植與改編、以及網路與家電整合技術的最新趨勢三大部分。但限於篇幅之故，以下只能先回顧一些製作水準與娛樂性均屬上乘的互動電影式遊戲代表，等到以後有機會時，再作更詳細深入的探討吧！

吸血鬼再現
Dracula unleashed

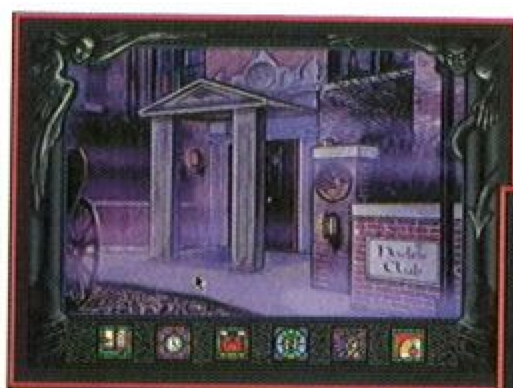


在很多人還不知道有CD-ROM這種東西時，有一家默默無聞的小公司ICOM便已開始致力於製作用眞人影片拍攝的光碟產品。他們以獨到的眼光選擇了廣受歡迎的福爾摩斯探案系列爲題材，在1992年時便已開始發行數輯能在286上執行的光碟遊戲「Sherlock Holmes, Consulting Detective」。



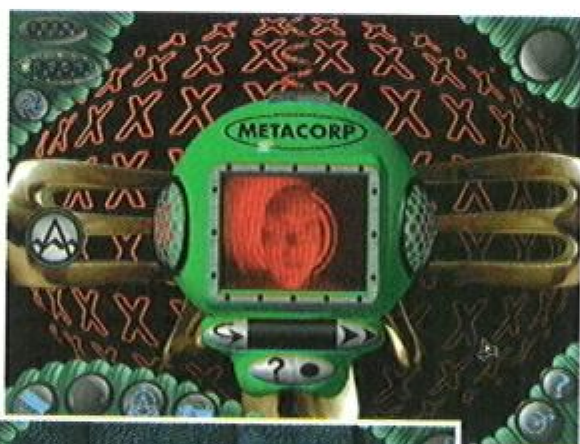


後來ICOM公司爲了將製作重點由光碟產品升級至多媒體產品，連帶地也改名爲Viacom，並於1993年發行在當時已稱得上精美的互動式恐怖電影「吸血鬼再現」





。在這個〝被認爲〞互動性並不高的遊戲中，對解謎條件的要求較爲嚴苛，甚至可倒過來說，它根本就是一部簡單的電影，然後提供觀衆們一小部分的操控性。



吸血鬼再現這個遊戲的重要性，在於向世人展示了以電腦播放影片的能力。當這部作品實驗成功之後，Viacom已很清楚自己在業界的實力，次年他們把企劃的視野投向MTV電台與之合作「Club Dead」，將MTV風格前衛的影片拼湊成超級另類的超寫實作品。後來，Viacom又繼續用MTV的癟四與大頭蛋製作了同名遊戲，而在其他作品方面也與影視界掛鉤製作了幾個星艦爭霸戰（Star Trek）的小品，以及從小說／電影改編的「剛果」等等。

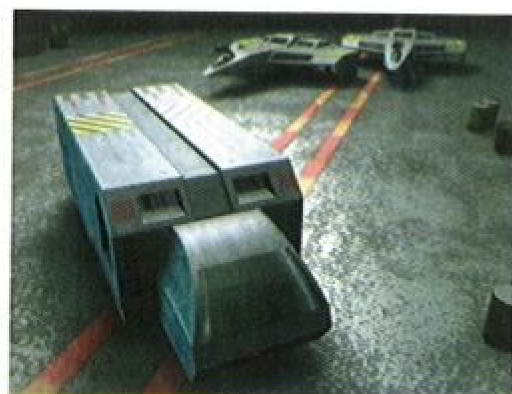




由於Viacom的遊戲自全面光碟化以來，便是全程語音而無字幕，因此不管其作品在國外是否受到重視，一律被國內廠商視爲沒市場而無條件捨棄，的確是相當地可惜。不過常逛網路的人都知道，Viacom曾在其網站上擺過一個Java小遊戲的試玩版，可見日後他們的發展絕對會秉持一貫的作風，而以最新技術搭配熱門商業題材，繼續製作一個個結合了電腦、網路、和影視三者特性的產品。

銀河飛將三及四代 Wing Commander III & IV

大名鼎鼎的銀河飛將系列，相信讀者們早已耳熟能詳，不必再多加介紹了。此遊戲正是從第三集以後，才步入互動式電影的領域。當然，這樣的轉變與作者Chris Roberts一心想拍電影有很大的關係。





電影化之後，又提供了更多互動性的銀河飛將三代，其比照大製作電影的製作經費，在當時無形中成爲該公司Origin的財務重擔；再加上一些其他的因素，後來導致了老牌公司Origin被大發行商EA併入旗下。接下來表現力更上一層樓的銀河飛將四代，在花錢方面也更上一層樓，沒多久Chris Roberts便與Origin分手，帶走銀河私掠者、十字軍等遊戲的製作人，一起自組Digital Anvil公司，並於兩個月前與微軟簽約合資，以致銀河飛將若出版第五集，應該會換由微軟來發行。



當我們回顧一再爲同型遊戲樹立新標準的銀河飛將時，將發現它帶給玩者的，不僅是一個模擬空戰射擊遊戲而已；特別在其電影化之後，更向同業展現了射擊模擬遊戲劇情化的可能性，以及多岔分支的互動式樹狀任務設計模型。雖然，Chris Roberts在銀河飛將中的努力，將可用「花錢堆砌出一切」一言以蔽之，但是能像他這樣年輕，就具備一流程式技術與編劇能力，又在製作統籌方面有過人之處，肯毅然投下大筆資金來完成鉅作的人，畢竟是不多見。

幽魂 Phantasmagoria

由Sierra老闆娘Roberta Williams所製作的冒險大作「幽魂」，可說是Sierra步入互動電影式遊戲製作時代最重要的代表作之一。

嚴格來說，幽魂這個遊戲對所謂互動式電影的迷思提出了質疑，其代表意義自然非凡。不管以傳統冒險遊戲的架構，或設計者Roberta Williams本人的訪談來看，幽魂都是一個不折不扣的純種冒險遊戲；但問題在於，全程以眞人拍



攝並用影像合成技術來整合的製作手法，在外觀形式上與當時所流行的「互動式電影」一詞有相當程度的吻合。因此，諸多玩家甚至遊戲評論員便自動將其劃分到互動式電影的領域，進而反應出冒險遊戲與





互動式電影之間曖昧難分的混淆關係。不過，幽魂在結尾的第七



片光碟片中，遊戲的操作方式加入了另一種至今尙沒有人超越的即時互動式操控，而提供冒險遊戲另一種罕見的表現形式，是其值得表揚之處。

就在Sierra內部的眞人藍板拍攝熱潮中，該公司自行搭建了專屬的攝影棚，而警察故事等作品亦陸續開拍。在另一方面，Sierra也為其他風格的遊戲嚐試，與狄士尼專業動畫合作，或是用3D模型的手法來表現。但是經過一、兩年之後，在影片拍攝方面，明顯地可看出Sierra已從藍板影像合成中，學得與銀河飛銀類似的教訓，那就是演員在實景中的表演的確比較自然，而自然光的柔和與統一性也是電腦合成光較難仿傚的。因此Sierra後來的作品在影像拍攝上，多半以眞實自然為前題，而非刻意營造出華麗壯觀的場景。









可喜地，Sierra很早就從互動式電影的製作迷思中務實地走出來，在他們的眼中，互動電影的實質意義早已被解謎手法的呈現需求所取代，而成為不過是宣傳上的一種訴求而已。

極速天龍Full Throttle

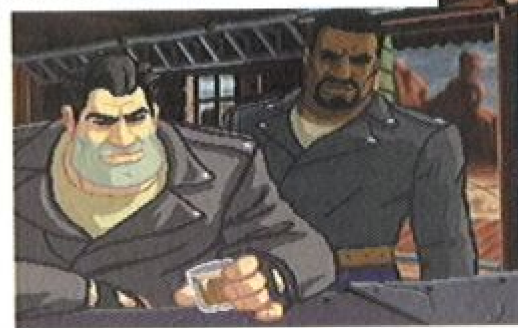
若想在以影視製作起家的LucasArts面前賣弄所謂的「互動式電影」，簡直可說是班門弄斧。LucasArts的作品從很早期開始，在動畫方面便以一流的分鏡見長，同時也有不少是其賣座電影的衍生產品（如印弟安納瓊斯系列，以及星際大戰系列）；不過LucasArts卻很少會隨便說自己的東西是互動式電影，而是謙稱其作品有較高的互動性。



在當時一窩蜂的互動式電影中，LucasArts的「極速天龍」顯然是頗受矚目之作。即使如此，從整體的各個結構與各種角度來看，極速天龍與該公司之前的冒險遊戲相比較，並未在風格或表現手法上有太大的區隔；唯一較明顯的，則是當時美國軟體開始實行分級制，使得向來講求主題意識必須正確的LucasArts，從這個作品開始，有了比較負面頹廢及暴力的遊戲情節。







如果說大部分的遊戲評論員都將極速天龍劃歸為互動式電影的話，那麼此遊戲也同樣地打破了一項迷思，那就是互動式電影遊戲不一定非要眞人演出不可，用動畫片的形態來表現一樣可以成立。若果眞如此，又有一堆製作精良的遊戲在類型區分上要想翻案了…

宇宙冒險家 Daedalus Encounter

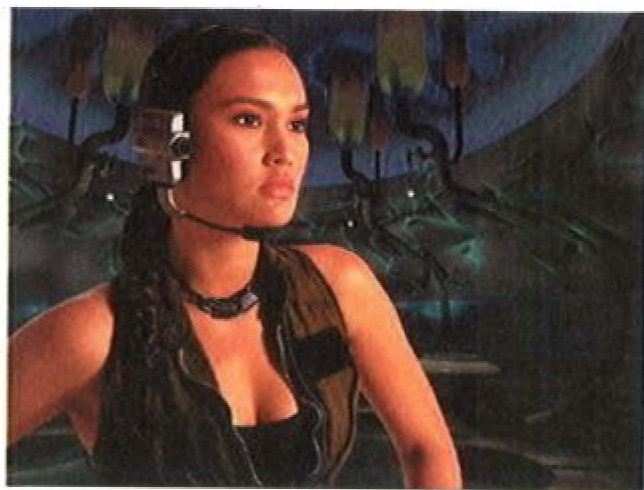
其實Mechadeus這家公司蠻早就開始製作3D的互動遊戲了－嗯，或許讀者們可從這裡的用字發覺，其實在類型遊戲的認定及性質描述上，「電影式互動遊戲」的譯法或許要比「互動式電影





遊戲」所引發的爭議來得少些。好了，現在讓我們言歸正傳吧！

在Mechadeus累積了不少遊戲的製作經驗後，也在互動電影熱潮中，請來好萊塢中牌女星Tia Carrere擔綱出任「宇宙冒險家」的第一（女）主角。就整體上而言，這個遊戲在國內雖然賣得不好，但於內容製作方面卻有水準之上的表現，並且其最大功臣應分屬編劇及演員。除去由玩者所飾演的機器人之外，整個遊戲可說是一部雙人劇－亦即從頭到尾都只由兩名演員串連演出。



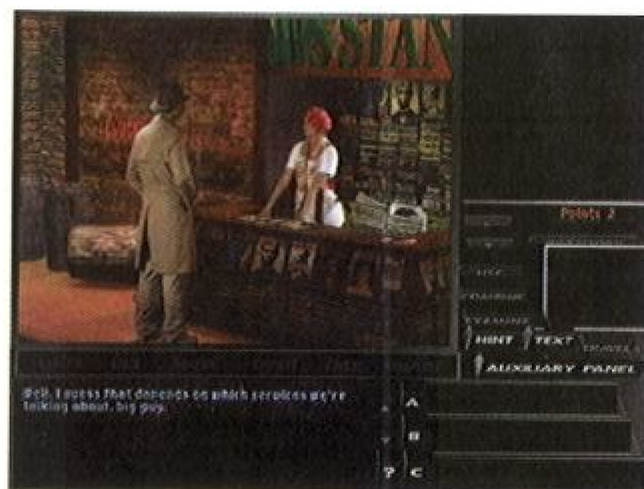


如何使兩名演員在簡單的場景中不顯單調乏味，在眞實的舞台中都是難度很高的表演，更何況宇宙冒險家的演員是在一片空白的藍板前作戲！而玩者在影像合成後的遊戲進行中，依然能從演員出色的演技中，感受到外星太空船的空曠感、神秘性、以及細膩的光影變化，足以見得此遊戲製作的用心，也因此使它曾倍受矚目地被許多節目、雜誌當頭條或封面來報導。

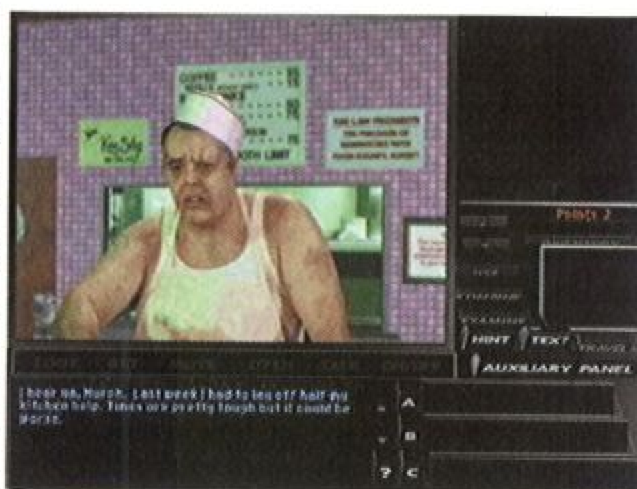
殺人月與潘朵拉密令
Under the Killing Moon & The Pandora Directive

Access公司的殺人月，其實是糊塗妙探Tex Murphy系列的第三集。從第二集「火星大懸案」開始，該遊戲就使用了眞人的圖像，並在說話時還會有表情動作；但眞正稱得上是互動式電影的，則爲第三集的「殺人月」。



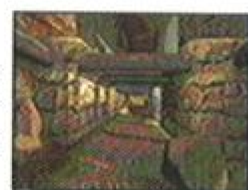


嚴格說來，遊戲層次式的對話及謎題設計，在冒險遊戲中並不少見，不過是呈現手法的感覺問題而已；而其最令人津津樂道的，是玩者操控主角的介面溶入了所謂Doom-like的行進方式，開創了冒險遊戲中嶄新的表現形態。即使時隔幾年後，Access再以同樣的介面套換不同的故事推出第四集「潘朵拉密令」，其優異獨特的介面尚無人能及，並且他們還請來澳洲的專業導演，在Access專屬的攝影棚中負責所有的影片拍攝工作。

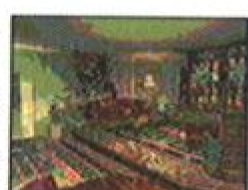


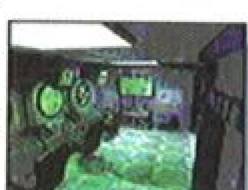
不過Access當然並未因此而自滿。在已開拍的Tex Murphy系列第五集「Poisoned Pawn」中，除了請來老牌影星米高約克等人演出之外，更令人期待的，是它將爲全球第一個DVD-ROM遊戲！有驚人影音效果的Poisoned Pawn（DVD可支援如電影院般的AC-3效果），將會有4.7GB之多的資料量，不過遊戲的長度反而是潘朵拉密令的一半左右；可想而知，其遊戲經驗必定會顛覆目前我們所擁有過的，同時最新一代遊戲所能發展的潛力，也將從該遊戲中展露無疑。





綜合以上有限篇幅所寫，讀者必可發現若想玩到最新整合技術的一流遊戲，你至少必須學會第二外國語才行；因爲受限於國外廠商保護自己技術之故，這些遊戲有很多根本不可能有中文化的機會。所以，如果你曾受限於語文因素，而在一波波遊戲科技浪潮中不斷缺席的話，或許現在正是你痛下決心、立志好好學習日文或英文的大好時機！

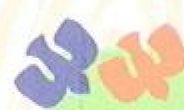




專題企劃

連線遊戲燒翻天—

網路連線遊戲的發展



連線遊戲的現況

「本遊戲提供了多人連線的模式，從基本的串連埠連線、數據機連線，到區域網路與Internet等方式，一應俱全！」可別小看這一段話，因為最近幾個月以來，要是在遊戲的包裝盒、廣告文宣、或是新聞介紹稿上，沒加註個這些字樣，該遊戲就彷彿活該被打入冷宮當中，永世不得超生；若套句時下年輕人的慣用語來說－眞是遜斃了！

的確，放眼目前推出的各類遊戲，無論是動作也好，角色扮演、益智博奕也罷，或者是策略與運動模擬等，都得開放供玩者自行連線對戰的功能，讓喜好該遊戲的玩者，不必再孤處於自己的象牙塔當中，而能走出來看看外面美好的世界、呼吸一下新鮮的空氣，也好好地體會一下，「人外有人，天外有天」這句話眞正的含意。



剖析連線遊戲的沿革

其實，連線遊戲的歷史也有了一段不短的時間；就拿國內來說，在差不多三年以前，就由宏申公司推出了一套可經數據機連線的撲克牌遊戲《鋤大D》，但當時並未受到大家的重視，眞是件相當可惜的事。後來或許是因為網路普及的緣故吧！擁有數據機的玩者愈來愈多多，加上各大專院校提供網路帳號給學校內的學生上網，所以網路上的聲音開始成為「大衆」的聲音。正因為如此，從兩年前一炮而紅的《魔獸爭霸 II》開始，連線遊戲漸漸地為大家所接受、甚至開始瘋狂地投入這一股熱潮。

但仔細探討起連線遊戲之所以受歡迎的原因，在大家的腦海中所想起的，一定是「人工智慧」太差了。沒錯！這或許是目前遊戲的一項通病，因為這些遊戲中對手的人工智慧，都是事先以一條一條的公式寫成，讓它們在不同的狀態下，根據程式的設定來做出反應，所以有經驗的玩者，便可以針對遊戲的小缺失著手，找出一些謀略上的盲點；若加以熟練的操作技術，想順利地將電腦敵手們打得落花流水、棄甲曳兵，並不是件很困難的事。

但電腦眞的那麼笨嗎？當然也不是，只不過電腦遊戲本來就應該讓玩者們贏，不是嗎？假如電腦對手就像「深藍（Deep Blue）」一樣，擁有不斷地學習功能，強如史上最強的西洋棋王，即使在一開始能擁有些微的優勢，但是在思考細密、不會因任何感情因素而露出破綻的電腦對手前，也只好棄子求和，甚至俯首稱臣了。正因為如此，一般的遊戲在開發之初，企畫便面臨了兩難的困境，「太簡單，會被玩者嗤之以鼻；太困難，卻又會叫玩者們望之卻步。」但換個角度來看，就讓人類這些號稱世界上最危險的動物們自相殘殺，好像也是個不錯的點子；畢竟在條件相當的情況下，想盡一



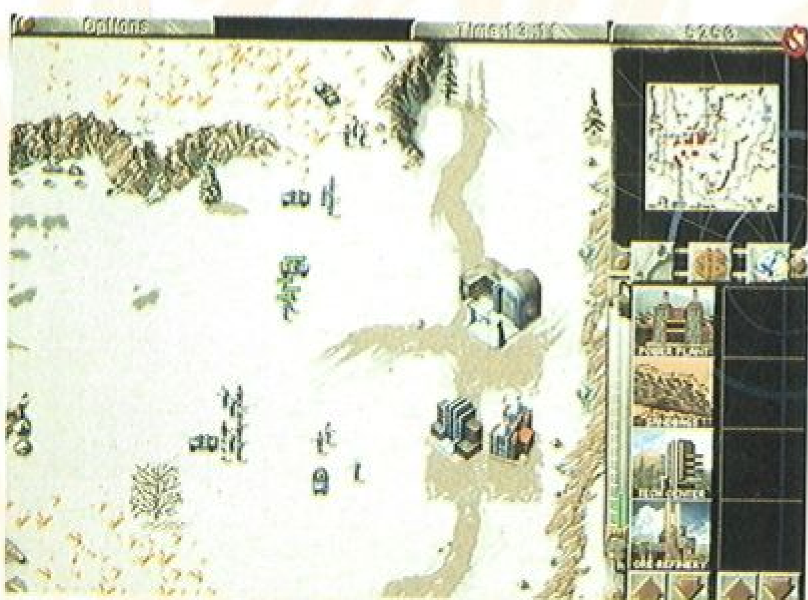
作者：徐維成

切方法打倒對手，不正能滿足人類的成就感嗎？

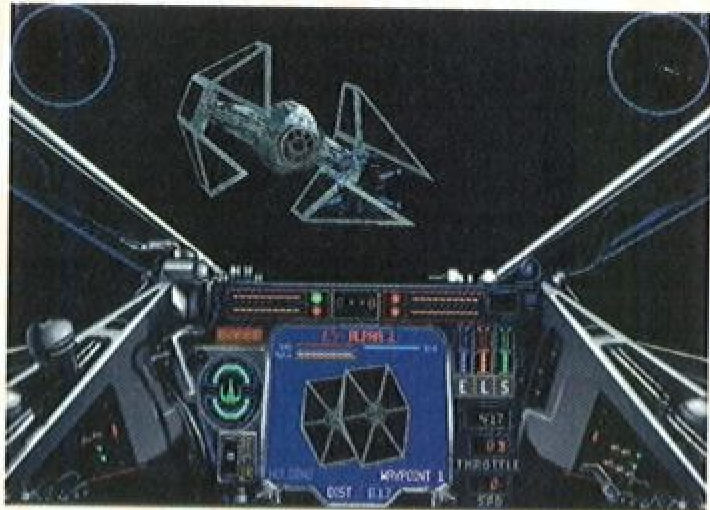
且無論筆者的推斷有幾分的可信度，反正今天連線遊戲的風行已經成爲事實，以往「一招半式闖江湖」的時代已經過去了；大家必須擬定更完整的作戰策略、採用更靈活的操作方式，來提昇更大的勝算！

連線遊戲所帶來的問題

除了正向的影響之外，但不可置否的，它也衍生了部份的問題：最簡單的且顯而易見的，當然是網路資源的被任意佔用。由於連線遊戲的風潮不減，網路上塞車的情況也相當嚴重；若以推出《暗黑破壞神》的Blizzard公司的官方發表資料來看，在遊戲發行之後的三個禮拜中，共有多達一百六十萬人次的使用者連上該站台進行遊戲，而且每次平均花上三個小時的時間連線！而未來陸續將推出更多的連線遊戲。以目前台灣低劣的網路品質來說，眞不知會變成什麼一個德行?!



除此之外，衍生而來的費用問題不論，要求的硬體當然也不斷提昇，最近由盧卡斯公司推出的連線遊戲《帝國生死鬥（X-Wing V.S. Tie Fighter）》，就至少需要Pentium 90以上的機種，16MB的RAM，否則連線的感覺會很差！但這些還不是大問題，最叫人擔心的還是「作弊」的問題！



想獲勝當然是件無可厚非的事，但若不擇手段就有一點過分了。在進行連線遊戲的時候，即使經由原公司在Internet上設立的網站連線，但由於玩者的資料不可能存放在公司的硬碟當中，而必須存放在玩者的機器裡，因此就算作了相當嚴密的保護措施，還是會有「道高一尺、魔高一丈」的作弊情事發生。以《暗黑破壞神》爲例，曾經有友刊的特約作者戲稱其爲史上最大的作弊戰爭，而事實上也的確是如此；在網路上充斥著許多等級三十，就殺掉所有等級的大魔王的高手，個個身上金光閃閃，充滿了魔法的氣息。更可怕的是，他們水火不傷、刀劍不入，而且在城鎮中還可以施展法術！這些傢伙都已經超過了一般玩者的想像，而他們存在的唯一目的，或許就是砍下別人的耳朵當紀念品吧！

雖然在Blizzard公司緊急推出V1.3版來修正這些狀況，但還是晚了一步，許多玩者還是被嚇回自己的老巢中，過著與世無爭的太平生活，而且大家也都知道，這樣的情形一定也會重演，該怎麼做？或許就只有從教育玩者的道德良知著手了。



國外可供連線的公司站台

不管怎麼說，連線對大家來說，都已經是熟悉不過的事了；而提供連線的站台，也從以往必須經由特定的提供廠商如TEN等，變成可以直接透過發行該遊戲的廠商，像是Blizzard、Westwood、Lucasarts等，來找尋在網上廝殺的伙伴；而更重要的是，除了喧囂甚久的《線上創世紀（Ultima On-Line）》之外，這些由原發行公司所提供的連線服務，都是完全免費的，這可眞是玩家之福啊！接下來就介紹一些已經提供服務的公司，及一些已經上線的遊戲。

Blizzard

首先，當然不可不提的就是《暗黑破壞神》了。這款提供玩者扮演戰士、弓箭手與魔法師的角色扮演遊戲，不僅擁有華麗的法術效果，更有簡單的操作，及豐富的寶物裝備；雖然在任務支線上薄弱了些，但還是叫大家樂此不







疲地在地下城中展開一段又一段的殺戮。

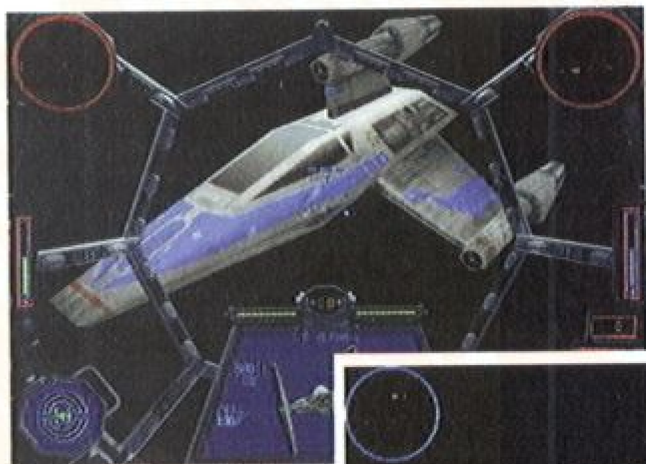
另外，已經廣告許久的《星海爭霸(Starcraft)》，據說也即將在七月份的時候亮相，這款號稱絕對不只是《魔獸爭霸Ⅱ》外星版的即時策略遊戲，將提供三大種族的恩怨情仇，讓玩者們忘情地在太空中搏鬥。但別忘了，電話費可是不留情的。



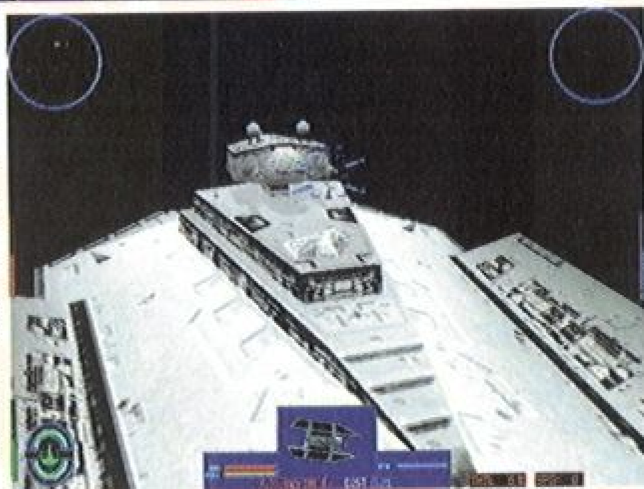
Blizzard公司的網址是http://www.blizzard.com，其目前在國內的代理商爲松崗電腦圖書資料有限公司，網址爲http://www.unalis.com.tw。

LucasArts

盧卡斯公司的腳步一向不是最快，但往往都最轟動！在支援多人連線的遊戲方面，首先登場的是充滿原始西部風情的《執法悍將（Outlaws）》。玩者將扮演前聯邦保安官，深入被不法之徒們所佔據的許多據點，爲了救回被綁架的女兒，也爲了被燒毀的家園及被殺害的妻子，進行史上最大的復仇作戰！

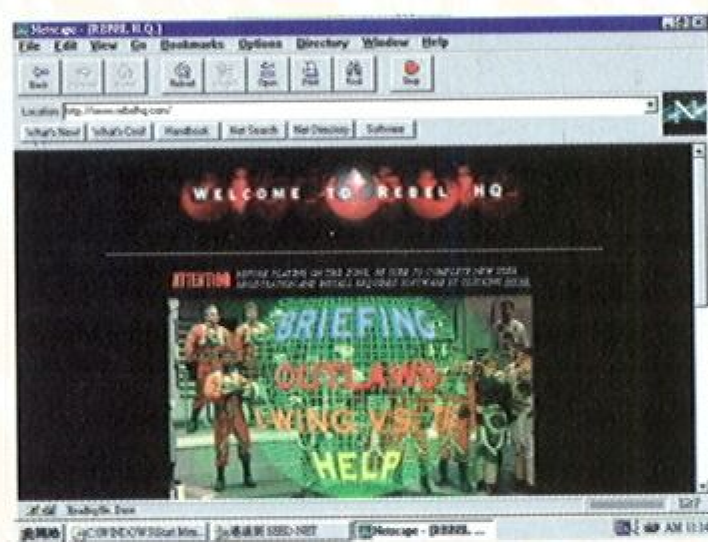


當然，隨著電影「星際大戰三部曲特別版」的橫掃全球，遊戲的腳步當然不會因此而慢下來；相反的，《帝國生死鬥》已經成爲大家最搶手的焦點。一連上網，可以看到許多X戰機和鈦戰機所組成的中隊，在進行最無情的纏鬥，不知道當「超強對最強」的時候，誰會是最後的勝利者？！



除了以上兩款遊戲之外，接下來還有筆者最期待的《絕地武士（Jedi Knight）》，這是原先《死星戰將（Dark Force）》的續作，不過整體遊戲的感覺已經超越了一般的DoomLike遊戲。別說別的，單就可以看到遊戲的所扮演的角色拿著光劍（不！我絕對不叫它炫光劍！），與學習原力（電影新版稱爲大力場）黑暗面的武者對抗，就是平生的一大心願了；至於強調即時策略的《叛星戰記（Rebellion，暫譯）》，則是一款如《魔獸爭霸Ⅱ》的遊戲，但可以做出如何的變化，相信是大家最關心。

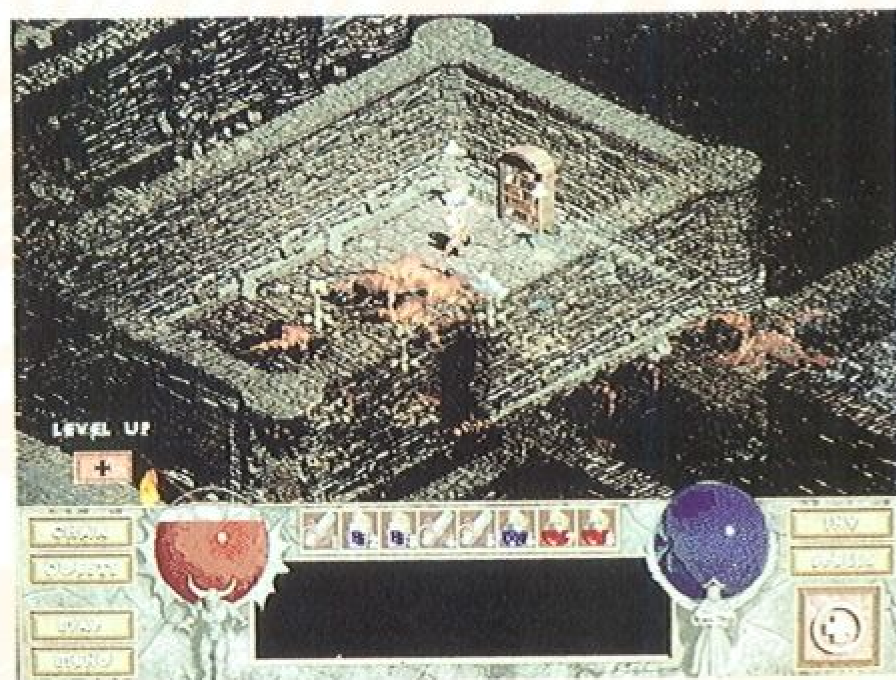


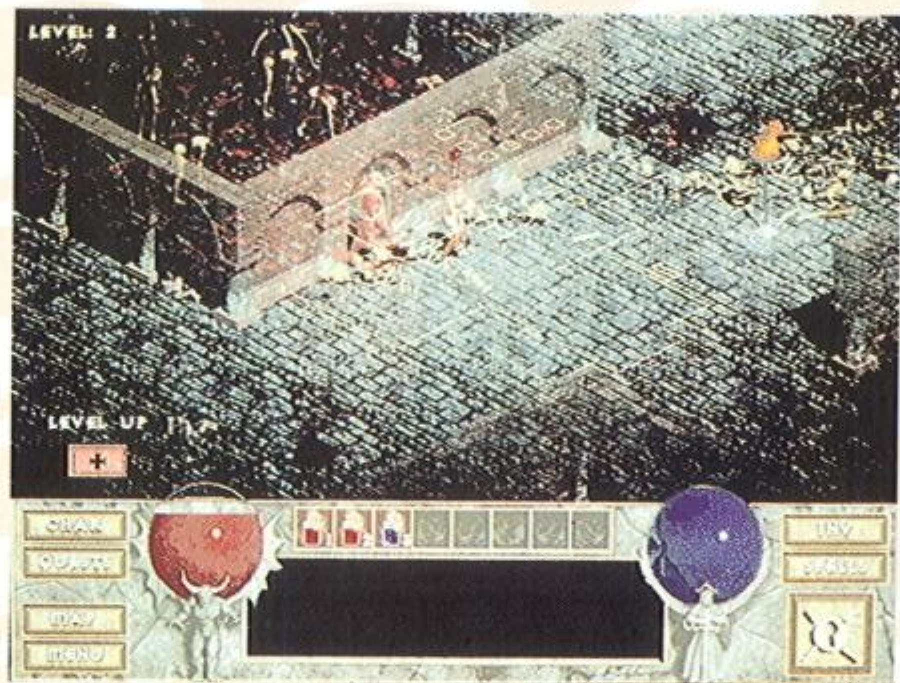


LucasArts公司的網址是http://www.lucasarts.com，而提供大家進行連線對戰的網站是偉大的「反叛軍總部」，網址爲http://www.rebelhq.com。其目前在國內的代理商爲松崗電腦圖書資料有限公司，網址爲http://www.unalis.com.tw。

Westwood

在大家一片連線風當中，可別忘了這個當年推出《沙丘魔堡Ⅱ》的老祖宗喔！當然，不僅《





終極動員令》造成了相當的迴響，其續作《紅色警戒》更是可謂國內遊戲界的一大異數；目前實際的銷售數字已經在六萬大關附近 ，可說締造了有史以來歐美遊戲在國內的最高記錄。相形之下，在國外銷售量不遜於《紅色警戒》的《魔獸爭霸 Ⅱ》和《暗黑破壞神》，在國內的銷售量不過在一萬出頭，至多不會超過兩萬套，由此可見造勢與產品本身都是銷售量提昇的要訣。

Westwood公司的網址是http://www.westwood.com，其目前在國內的代理商為第三波文化事業，網址為http://www.acertwp.com.tw。

美商藝電（Electroic Arts）

為了搶搭這一股連線熱，美商藝電公司更推出了所謂的「Multiplayer Matchup」，在上面提供了大約二十種左右的遊戲，供大家尋找對手與連線，包括了相當知名的《NBA Live 97》、



《極速快感》、《絕地風暴》；而由於藝電在美國也是相當大的代理發行商，所以某些在台灣為其他公司發行的遊戲，也可以在這裡找到連線的伙伴，如《飛狼大戰卡曼契》、《歐洲先進戰機》等。根據美商藝電台灣分公司的表示，目前已經積極向總公司爭取在台灣架設伺服器，裡面的內容除了包括知名的《線上創世紀》之外，也將包括以上所提的部份，屆時大家雖然可以享受到不錯的連線的品質，但請小心自己的荷包喔！

藝電公司的網址是http://www.ea.com，在國內設有分公司。

綜合以上，大家可以發現，目前大部份推出連線站台的公司，都是擁有相當知名度與支持群的公司，在國內也差不多都被幾家大廠所把持。因此可預見的是，在不久的將來，無論國內也好，國外也罷，應該都會吹起一股所謂的「整合風」，或許解體、或許合併，或許小廠依附大廠的情況將比比皆是。好了，國外的部份先到此為止，讓我們再看看國內的發展情況。

國內可供連線的公司站台

其實，國內這部份的努力幾乎是交了白卷，大部份的遊戲仍只支援數據機與區域網路；換言之，必須要加上KALI才能在INTERNET上進行連線對戰，而且遊戲也侷限在一般的益智遊戲，諸如大富翁（如熊貓的《非洲尋寶 Ⅱ》）、博奕（如大宇的《正宗十六張麻將 Ⅱ》）等。但最近國內廠商將推出幾個即時戰鬥的遊戲，希望在不久的將來，能有越來越多的廠商能提供類似的服務。但幸好到目前為止，還有一家公司已經推出了屬於自己的伺服器。

捷　友

為了該公司所推出的《WinMJNet》，而成立了屬於自己的伺服器。而且據該公司表示，由於他們已掌握了在Internet上面發展連線技術的能力，所以以後的遊戲應該都會提供類似的服務，就讓我們拭目以待吧！

跨世紀、跨平台—各平台之間的遊戲移植概況

在以往的PC電腦遊戲中，由於IBM PC原本就是商業用途的電腦，在動畫及聲音效果的處理方面並不是很注重；雖然後來有不少提升其處理速度的週邊配備，但由於並沒有一個眞正的環境標準可供衆人依循（像SOUND BLASTER、VESA也只是某一方面的大概準則罷了），所以在遊戲製作時，難免都有許多不同的配備要求標準，自然也產生了許多不相容的現象，像是記憶體不足、音效卡或顯示卡與遊戲相衝等。在這種情形之下，NEC 98系、FM TOWNS、X68000等日本系電腦、遊樂器及大型電玩等其它平台的遊戲，在移往IBM PC的平台上發展時，自然會受到相當的影響；就算是移植過來的遊戲，由於硬體上的限制，通常表現也不如原來平台上的狀況理想。

不過隨著 IBM PC 硬體水準的突飛猛進及WINDOWS 95的普及，這種情形已經慢慢地改觀了。硬體水準的提升，使得一些複雜的圖形計算及音軌同步播放都不再是難事，而WIN 95的廣泛被衆人接受，更使得PC電腦上有了完整的環境標準；再加上使用人口的衆多，因此以往並不看好移植利益的遊戲廠商們，也開始紛紛探求移植到IBM PC上的可行性。以下就是各種平台移植到PC上的情形：

日本系電腦



相信不少讀者都聽過DOS/V吧！在當初IBM PC橫掃世界各地時，由於某些因素存在，日本硬是推出不同系的電腦如NEC 98系列等，以抗衡這個外來的強勢和倘；但畢竟在日本IBM PC的玩家市場也不容忽視，所以有些日本遊戲廠商在製作98系列的遊戲時，也會考慮移植到IBM PC上，這時DOS/V就提供了這些遊戲的移植到IBM PC上的作業環境，不過一般遊戲在移植上需要花費的時間及精力，因此很多佳作在廠商基於成本及利益的相比較下，仍然無緣與IBM PC的玩家見面。





但自從WIN 95興起之後，不僅日本興起了一股WIN 95風，就連遊戲廠商也開始將製作的重心移到上面，因爲在支援WIN 95的遊戲有一個極大的優勢，便是幾乎可在PC 98系列及IBM PC上同時執行！雖然這兩種電腦所用的J-WIN 95（日文版WIN 95）有不少相異之處，但是就遊戲來說，除非有特殊需求，否則都可以同時在這兩種版本上執行。既然免除了移植改版的工夫，那當然就兩者通吃了！所以在這一兩年來，專屬或支援J-WIN 95的日本遊戲要比其它版本的遊戲多了不少，從本刊JR新幹線等日本遊戲專欄內容的變化，相信大家都有相當的認知與瞭解。或許在不久的將來，日本的DOS/V等作業系統即將成爲歷史名詞了。





遊樂器

承蒙硬體的大幅進步及WIN 95的普及所賜，

作者：DRAGON

以往受限於執行速度及聲光效果的顧慮，可說是大大降低了，因此有不少原本在叱吒在大型電玩及遊樂器界的遊戲廠商，也紛紛在IBM PC上找尋新的管道及市場了。在原本就有不少電腦與遊樂器界兩者通吃的遊戲廠商所分食之下，這些新加入的廠商會有什麼動作呢？以下是一些較知名的遊戲廠商目前的移植概況：

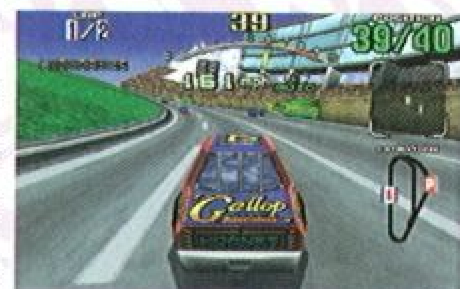
SEGA



在大型電玩及遊樂器界都具有極大影響力的SEGA，在去年以來就



一直不斷地在WIN 95上推出之前的遊戲名作，如VR快打、音速小子、VR終極戰警、熱血飛車等。據代理WIN 95版SEGA遊戲的鼎昌實業公司表示，在不久的將來，該公司還會陸續引



進更多的SEGA名作，而且出版日期也逐漸接近遊樂器上所出版的時間。看來往後就算是沒次世代主機SEGA SATURN的玩家，在電腦上也可以享受到相同的遊戲樂趣哦！

SEGA的網址是http://www.sega.co.jp。目前SEGA之WIN 95版在中華民國地區的代理商爲鼎昌實業，其網址爲http://www.worldwise.com.tw。

CAPCOM



在遊戲界中具有相當知名度的CAPCOM，其中最令人所津津樂道的，就是大家所熟知的快打旋



風系列了；如今在這一波WIN 95的熱潮中，該公司也不甘勢弱地加入了競爭的陣容。如果讀者記性好的的話，或許還記得本刊前幾期所介紹的3D圖形加速卡－PC 3D ENGINE吧？這塊加速卡所附的惡靈古堡，便是該公司在PS上的強力名作。另外該公司最近也在PC上推出了不少作品，如快打旋風方塊、洛克人X3及預定的三國無雙等，而往後也將會有不少遊戲陸續加入電腦市場。

CAPCOM的網址爲http://www.capcom.co.jp。目前該公司的電腦版遊戲在國內由第三波所代理，其網址爲http://www.acertwp.com.tw。

SQUARE

以太空戰士系列大出風頭的SQUARE，已經成爲日本遊戲界的龍頭之一，而自從其宣佈太空戰士7將在PS發行以來，造成了PS及NINTENDO 64





之間的興衰變化，就知道該作品在玩家心目中的地位了。值得注意的，便是SQUARE將會把太空戰士7移植成PC的WIN 95版，由此可知其對電腦市場的看重了；而該公司也宣佈，在往後遊樂器上的遊戲也將會移植到WIN 95上，可眞是樂翻了電腦上的玩家。

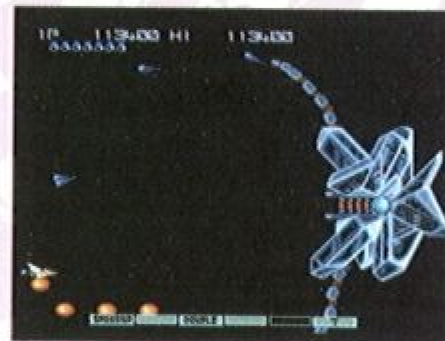
SQUARE的網址爲http://www.square.co.jp。

KONAMI

同樣在遊戲業界中具有相當知名度的KONAMI，在分食電腦市場這塊大餅上也不落人後。最近在WIN 95上所推出的宇宙巡航機合集，



雖然較遊樂器上的同系列作品－沙羅曼蛇豪華版的製作年代還要較早，不過



既然有了開始，看來該公司的各種作品遲早會在電腦上陸續與玩家見面。

KONAMI的網址爲http://www.konami.co.jp。

除了以上幾家遊戲廠商之外，其實還有蠻多原本專注在大型電玩及遊器界的公司，也正在電腦市場上積極地紮根。其實這種現象可說是造福了不少沒有遊樂器的玩家，不過有一些要注意的地方，便是你的電腦配備等級要夠高才行，至少要有PENTIUM級的CPU及16MB的RAM才行；而且最重要的一點，就是這些移植的作品大部份只支援WIN 95作業系統！

其實現在只要是賣座較好的遊戲，大都會移植到其它平台上，畢竟在票房保證下，花費比製作新遊戲更少的代價，就可以得到相當好的成果，有那家廠商會放著這些白花花的銀子不賺呢？預計在不久的將來，電腦上將可以看到不少在其它平台上表現出色的遊戲，就請玩家們拭目以待了。

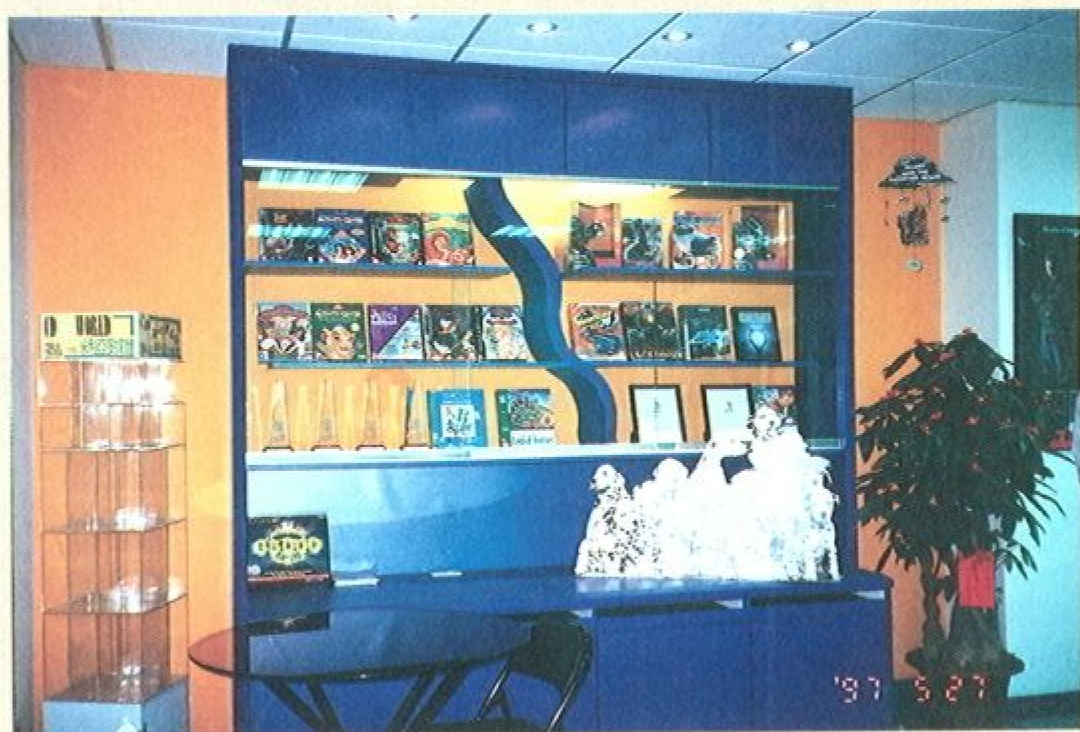
軟世新聞
Soft World News

登記／局版臺誌字第8603號
帳號／40423740
廣告／(07)8151063

焦點新聞：憶弘搬新家・皮蛋妹敲門

探訪米利亞的新世界…

©Disney



▲產品展示台

HELLO！各位看倌兒老爺夫人們皮蛋妹來給您請安了！這回兒要帶您去瞧的是剛入厝還燒燙燙的憶弘國際喔！相信憶弘國際的大名鼎鼎不需苦力小編多做贅言，玩家也都很耳熟能詳了吧！在遊戲界如此複雜的世界中，他們是如何塑立起自己的風格呢？在多變的電玩領域裡，他們又是如何打出米利亞的江山，建造屬於憶弘的遊戲王國哩？相信這些都是玩家們相當好奇的問題吧？別急咱們苦力小編將為您一一解謎，請與皮蛋妹一同去遨遊米利亞的光燦世界吧！

手握著憶弘國際搬家後的新址，尋尋覓覓的徘徊在新店市的馬路上，忽然眼前出現了一棟嶄新的大樓，好像才剛完工沒多久哩！仔細對了對門牌，嘿！沒錯就是這兒啦！嗯皮蛋妹果然不負玩家所托，找地址的功夫還不賴說。

推開憶弘明亮的大門，首先映入皮蛋妹眼簾的是一隻可愛的大Mickey，嗯！不用多說想必一定是Disney的傑作，苦力小編按奈不住好奇，詢問了一番果然沒錯，而且聽說Mickey可是憶弘黎總的最愛喔！嗯！說到黎怡蘭黎總皮蛋妹可得好好介紹一番囉！她可是咱們今兒個受訪的主角呢！在遊戲界這樣競爭激烈的環境中，以一個女子身分能有這樣的成績，實在值得敬佩，也讓皮蛋妹覺得其實女人的能力並不在男人之下，只是長久以來的傳統，讓女人飽受束縛無法發揮長才，不過時代在變，現在女性嶄露頭角的也越來越多囉！這是個頗為可喜的現象喔！



▲瞧見那隻可愛的Mickey嗎？

採訪黎總時給皮蛋妹的感覺就像鄰家的大姊姊一樣，相信黎姊對許多玩家而言，是個不陌生的稱呼吧！正如憶弘與玩家的互動關係一般，他們很注重玩家的意見喔！也絕不忽視玩家的聲音，所以很多玩家漸漸和憶弘培養出情誼，不單只是商業的買賣行為，這也是憶弘相當寶貴的資產，黎姊就說：常常會有玩家建議他們代理哪些好GAME，或是給些什麼意見，甚至還有玩家會上網護衛憶弘呢！這些都是金錢買不到的，也是他們苦心經營所得到的豐碩成果。



▲親切的黎姊

憶弘在國內的代理市場也有相當舉足輕重的角色，而是什麼樣的力量推動他們前進的呢？又是什

麼樣的條件讓他們能與財力雄厚的大公司競爭的咧？就請黎姊為咱們讀者細說重頭吧！是什麼樣的因緣際會讓他們進入多媒體的世界…

A：我們可說是以音樂起家的，最初的計畫是想成立工作室做樂器的代理，後來因為接觸音樂的關係，看到電腦上所展現出的各式效果，讓我驚覺電腦的神奇，也因著這層關係讓我對多媒體有更深刻認識，那時引發我會想做遊戲是在數年前，看到第七訪客的時候，那時候光碟機還不是很普遍，而且還是單倍光碟機的時代喔！第七訪客的表現就非常具有水準，更讓我相信多媒體勢必是未來的潮流，而我的眼光通常都放的蠻遠的，所以從代理音效卡開始、到賣光碟機，再慢慢走入多媒體的領域。

Q：嗯！黎姊啊！您們與Disney合作的案子震驚了整個業界，貴公司是如何完成這項艱鉅的任務呢？

A：沒錯，這真的是一件很困難的CASE，前後談了約一年半左右，才把這件事敲定的，我覺得之所以能順利的接下這個案子，我想應該是契而不捨的精神，以及我們公司給國外的專業形象吧！Disney與國內許多的大廠都有接觸過，但因各公司的經營方針、相互的配合度等問題，都不太能達成共識，而當Disney與我們討論合作方案時，發現彼此的想法都能取得協調，我們也很願意與他們配合，尤其是一個已經七十多歲的公司，對我們才只有四歲多的公司而言，有太多可以學習的經驗，而且和一個世界性的大公司合作，除了能提昇自己的企業形象之外，更能讓公司走向國際化。

Q：由Disney的案子看來，黎姊您花在CAI市場上的精力相當多，您覺得國內CAI市場的前景如何呢？除了CAI與GAME之外，您認為還有什麼產品值得開發咧？



▲Disney的系列產品

A：我認為CAI的市場非常的好，我們目前正著手做Living Books的中文化，藉由這些產品將可以更加強親子間的互動關係，也讓小朋友有優良學習空間，我覺得這是相當有意義的，所以我也很願意在這上面開發。除了CAI及GAME之外，我們還有代理世界第一品牌的搖桿－Thrusmaster，及其一些週邊的用品，還有一些工具的軟體我們也很願意代理，像備受裝璜界推崇的3D HOME Architect-3D室內裝潢大師，廣告界必備的神奇圖庫大師，以及排版界的最佳工作夥伴：Printshop3印刷工廠3等，都是相當好的應用工具軟體，希望藉由我們的引進，讓國內的使用者有更好的工具可以使用。

Q：最近您們還與Activision簽約代理其產品，這些作法也顯示出貴公司在國際舞臺上的穩健地位，後續是否還會合哪家大廠合作呢？

A：我覺得只要是好GAME我們都很願意代理，不過我不喜歡只是為了賺錢而四處搶代理的經營方針，我喜歡穩札穩打一步步來的務實作法，只要我們做的好，廠商自然很願意找我們合作，而且我覺得給玩家好的產品比代理很多產品來的重要的多了，所以我們一向都重質不重量，現階段到年底前我們將會有許多的遊戲陸續上市，請玩家們拭目以待吧！

Q：貴公司代理了這麼多的產品，是否想過要做中文化的改版呢？



▲舒適明亮的辦公室

A：我們將會挑選產品來做中文化，因為不同的遊戲有不同的特色，有的適合全中文化，有些可能只需手冊中文化就可以了，我們以後的作法將會先推出原文版的遊戲，再來就是中文化完成後的中文版上市，這樣的作法讓國內的玩家可與國外同步玩GAME，也讓有語言困擾的玩家，不會對原文遊戲再有隔閡而抱憾了，而且我們不會將改版的費用加進遊戲的成本，無須讓玩家還得負擔改版的費用，現在我們還可以在臺灣製作、壓片、設計手冊、封盒等，將會降低成本讓玩家更能輕鬆享受到好遊戲。

Q：那您會想要組工作室來自製遊戲嗎？

A：目前這到還不在考慮之列，我們將會以行銷、代理及通路為主，不過我們願意將國內的好遊戲推銷到國外，或在改版的同時將國外的技術引進國內，提昇國內的遊戲製作水準，也讓外國人瞧瞧咱們的作品。

Q：英國、歐洲方面的產品，國內較少有廠商引進，憶弘是否會來接觸這些公司呢？最近日本也有不少的好遊戲，您是否有考慮進軍日本咧？

A：這些我們也都有接觸，不過因為國情不同，相對的作法也不盡相同，我們會採取多元化的方式來運作，讓公司的觸角能更寬廣；日本方面我們當然也會考慮，只是時間上的先後順序罷了。

Q：那大陸的市場您會去開發嗎？最近有許多的公司頻頻到大陸探查，您認為大陸的市場如何呢？

A：我們暫時還不會考慮大陸設公司的問題，不過大陸方面的業務我們也會進行，因為我們所簽定的代理權是包含臺灣、香港、大陸的，所以我們會在大陸上尋求適當的合作夥伴，來推展大陸方面的業務，不過我個人覺得，大陸現在的條件還不是很穩定，現在去開發可能還不是個好

時機。

Q：之前EA的產品在臺灣都是由憶弘發行的，但是EA已經在臺灣設立了分公司，後續的分工將如何進行呢？對憶弘是否會有什麼影響呢？

A：現在的作法是：北區由EA自行鋪貨，中南部則還是由憶弘來發行；我們先前都將EA的產品作為主力，所以影響一定是有的，不過我們將這次視為一個契機，藉由這個機會，也讓自己的路更開闊，產品線更豐富，像現在的辦公室是自己公司買的，踏在屬於自己的土地上感覺踏實許多。



▲重要的支柱—洪經理

問了這麼多的問題，很感謝黎姊及洪經理為我們做這麼詳盡的解答，讓玩家對亦紅有更深入的了解，也讓皮蛋妹不辱使命，除了專訪之外，苦力小編還打探到一個鮮為人知的小祕密喔！憶弘國際的兩位重量級人物，除了在商場上叱吒風雲之外，兩位還是歌后、歌王級的人物唷！嘿！嘿！這可是玩家們不知道的吧！

喔！對了！苦力小編差點忘了和看倌兒們報告憶弘國際搬家後的新址：

地址：北縣新店市民權路98號6樓之1
電話：(02) 2189808
傳眞：(02) 2189801

神秘女郎“霹靂”遊記—『霹靂衛星電視台』特別專訪

懷著亦喜亦懼的心情，筆者踏進位於台北縣汐止鎮東方科學園區內，在這樣一個現代前衛的多功能大樓裡，有著最忠實台灣傳統文化的衛星節目製作部門，每天不停的為愛好布袋戲、傳統戲曲的觀衆，播放著他們喜愛而別台看不過癮的精彩節目。

首先介紹的是整個大霹靂集團的業務：

大霹靂集團旗下的霹靂衛星電視台，不但以播放從虎尾總棚所拍攝的布袋戲連續劇集作為主攻業務，還自製並播放一些台灣正港文化節目及大陸、日本、韓國的精選好戲。此電視台在全省共有113個簽約場並約有91%的佔有率，總收視户在北中南及東部共有3374820户。目前除了每週日播放1997年最紅的超級強檔『霹靂英雄榜』，還在每週一到週六播放錄影帶出租率高居榜首的『霹靂幽靈箭系列』。另外布袋戲史上最偉大而令人難忘的人物—雲州大儒俠史艷文，也將從四月三十日重出江湖，由布袋戲教父黃俊雄再現〝新史艷文〞英姿。其他節目還有歐巴桑最愛的葉青、黃香蓮歌仔戲及台北配音台語發音的家庭寫實



大霹靂集團業務—
- 製作
  - —布袋戲
  - —其他戲曲（歌仔戲、河南梆子等）
  - —電影、電視劇製作
  - —錄影帶租看
- 行銷
  - —有線電視頻道經營
  - —衛星傳送
  - —大陸、日本等市場開拓
  - —引進亞洲優良節目



韓劇，還有大陸中央電視台製作之西楚霸王，另外也有小朋友的台語熱門卡通－日本第一武士阪本龍馬及原裝重現的日本首輪電影版動畫。

自製節目方面有講古説書的「台灣俗語台灣情」，以布袋戲偶上場介紹純樸誠摯的台灣鄉土民情並深入探討台語文化；而「世界名鴿追踪報導」節目提供二十萬養鴿好手專業的養鴿指南，並即時報導賽鴿資訊及國內外種鴿血統。讓神秘女郎吃驚的是，不但這個專業養鴿節目的編劇、企劃全是嬌嬌的娘子軍，而製作組組長也是瘦而不弱的女生呢！

從三家電視台出走後，黃家班布袋戲創立另一片天地，以多角度經營的大霹靂集團。不但在錄影帶市場擁有不可忽視的出租人氣，還在各種媒體及社會各話題團體頻頻露面，並發行各項周邊產品。新的布袋戲英雄：素還真、葉小釵、亂世狂刀、秦假仙、黑白郎君、一頁書等人，不但成為報紙娛樂版的頭條、小劇場的主角，還有個人專屬的T恤、馬克杯、毛巾、信紙信封，還將在皇冠發行劇本、人物列傳等叢書，在東立出版社發行『霹靂王朝』漫畫單行本，並以冒險、角色扮演及養成三項綜合遊戲類型與智冠科技合作出品第一套布袋戲遊戲軟體－霹靂幽靈箭。

甚至在將來，布袋迷們可以在中華職棒賽前參與球迷及戲迷後援會的拔河比賽、在每個星期天聽秦假仙的三分鐘球評並陸續見到職棒七隊七大球星與布袋戲明星的同台演出。PEOPLE雜誌歷屆來最踴躍的票選，就是和大霹靂合辦的〝真人布袋戲封面〞活動，這個活動主要是希望選出和布偶最〝像〞的政治或明星人物，最高票者霹靂與PEOPLE會將偶人合一，登上六月號雜誌封面，目前以李登輝V.S秦假仙及鄭伊健V.S亂世狂刀兩種組合令人最為絕倒，而葉小釵仍舊是所有布迷的最愛、位居排行榜首。





融合現代的活潑氣氛又不失傳統的古典風味，霹靂衛星電視台的人員也是年輕而又充滿蓬勃朝氣，他們在幕後和大霹靂王國所創造出的英雄人物，一起向前大步邁進。

最後謝謝黃文姬經理及坤哥、欣慧等人的幫忙，神祕女郎才能順利取得這些獨家密件。

霹靂衛星電視台網址：http://www.highenergy.com.tw//

好康乁道相報…

咱們下回去瞧瞧英雄戰記的幕後英雄，來聽他們談談製作遊戲的甘苦，嗯！那一定很有趣喔！請大家期待吧！

還有還有！第三波搬家了您知道嗎？不知道沒關係！皮蛋妹帶您瞧瞧去，探訪這家代理許多膾炙人口遊戲的老字號公司，聽起來很有吸引力吧！別急！別急！下一期您就可以瞧見了。

不斷創新　持續領先
譯典通2.0版　風雲上市

譯典通2.0版是一套翻譯辭典，而不是字典；內容共有十二萬字，範圍涵蓋各種領域，如電腦、機械、醫學、商業、藝術…等，免除一般消費者還要另購專業字典的困擾。

除了原有字彙的即時查詢以外，還有翻譯功能設計，如多重視窗連環即時查詢、片語即時查詢，同時對所查詢的單字或片語，可以進一步查詢相關內容，開出更多的子視窗來顯示該字或片語的內容與變化，並且一次可以同時顯示多個查詢單字及片語內容。

而更重要的是它的翻譯內容，除了中英文字義以外，還有音標、注音、羅馬拼音、片語、例句、及文法變化等，如同一本辭典，應有盡有詳細而完整，讓使用者確實掌握文章。而且還是中英文雙向辭典，同時具備有英文拼字自動校正的功能，不僅如此，它還可以單一或同步自動顯示簡、繁、英、日、韓等五種文字，讓網友瀏覽各國網站，絕不亂碼，是現代辦公室不可或缺的電腦軟體。

岡業資訊　台北縣新莊市五權二路26號七樓之二
電話：02-299-2713
傳真：02-298-0590
聯絡人：游能專

啓亨公司技術領先市場率先推出K56 MODEM

啟亨公司“超級探險家資訊交換機　究極版K56”在5月搶鮮上市，此產品採用RockWell晶片，傳輸速率達57600bps，是以往28800bps倍數，對於需要大量down load影像、語音的資料客户來說，K56的MODEM可以節省更多時間及電話費用，更可提昇企業效率；除了傳輸速率的加快，究極版K56還新增許多功能，如電話錄音、個人語音信箱、Speaker-phone、SAVE、傳真、資料錯誤校正及資料壓縮功能；另外還贈送超值好禮，包括麥克風、Internet各大IPS電話、DNS資料、防毒軟體、電子郵件、Seednet試用10小時、Internet精美套餐等通通送給您。

啟亨電腦業務部
（02）3224020

啓亨S3繪圖卡V2加強版上市特舉辦“V2快樂送”抽獎送好禮活動



為回饋啟亨愛用者，特舉辦“V2快樂送”抽獎送好禮活動；即日起，消費者只要購買啟亨S3繪圖卡V2，就有機會抽中價值45000元的筆記型電腦，只要有買就有機會哦！

- 活動時間：4月23日至7月29日（以郵戳為憑）
- 抽獎名額：12名
- 抽獎日期：7月31日
- 抽獎地點：啟亨股份有限公司
- 參加辦法：請於7月29日前將客户回函卡寄回啟亨公司，並請您保留產品保證書的存根聯，我們是以序號為抽獎號碼。
- 公佈方式：以電話通知及公開於8月號各媒體
- 注意事項：(1)填妥您詳細的資料，以方便抽中時我們與您聯絡。
(2)務必請經銷商蓋上店章，啟亨視經銷店章為合格抽獎條件。
(3)視回函卡上活動貼紙為抽獎憑據，撕毀無效！

詳情請洽啟亨電腦業務部
（02）3224020

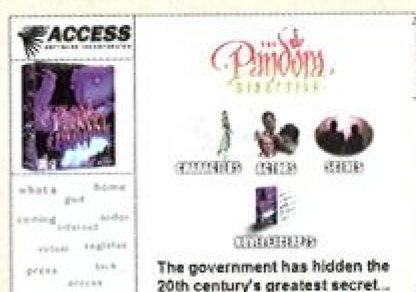
專門玩小白球的Access Software另類作品

網址：
〔www.accesssoftware.com〕

對大部分的玩家而言Access Software這家公司可能並不是很有名氣，除非是喜歡高爾夫球遊戲的玩家，對這家公司才會比較熟悉。不過，這家公司還出過一套非常有名的冒險遊戲，那就是『殺人月』。

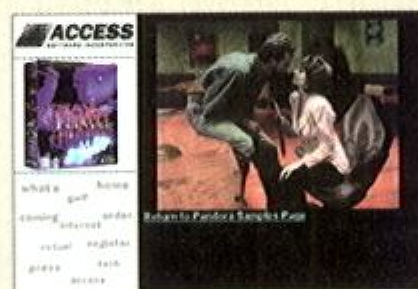
最近他們推出了另外一套值得矚目的冒險遊戲，遊戲名稱是『潘朵拉指令』（The Pandora Directive）。

遊戲的故事背景來自於，政府隱瞞了一件20世紀最大的祕密…。時間是2043年的四月，玩家扮演遊戲中的主角Tex Murphy，一個已經過氣的偵探，陰錯陽差的發現一些祕密，也因此而捲入這些是非之中。



接下來，說說遊戲的特色吧！這套遊戲使用Acess公司獨特的『虛擬世界』引擎，讓玩家感受到真實的三度空間世界，就好像走進真實的世界一樣。

遊戲中還穿插了不少電影情節，而且這套遊戲是由Hollywood的導演及演員來擔任演出的部份，使遊戲中的動感十足。遊戲也提供了兩種不同的難易程度，較容易的程度提供了完整的線上提示，而較難程度的就沒有提供如此的功能，但是卻有較高的分數、額外的謎題以及更多的解法。



SAMSUNG "G"系列超級專業顯示器榮獲TCO95認證肯定

將TCO95列為全系列標準配備的SAMSUNG"G"系列超級專業顯示器，即將在近期與您正式見面。世界產量最多的MONITOR生產製造廠三星（SAMSUNG）電子公司，目前已開發TCO95專業顯示器並開始大量生產。

TCO95標準十分嚴格，電磁波釋放量被允許的範圍只有MPR Ⅱ標準的一半，並嚴格規定其協力廠供料符合環保標準，排除有害物質。由於堅持品質領先，所以三星（SAMSUNG）電子TCO95專業顯示器顯像管的電磁波釋放量只有一般顯像管的20%。其原因是新產品採用了消除電磁波的元件，從而大幅度減少了電磁波的釋放量並注重環保概念，減少污染。

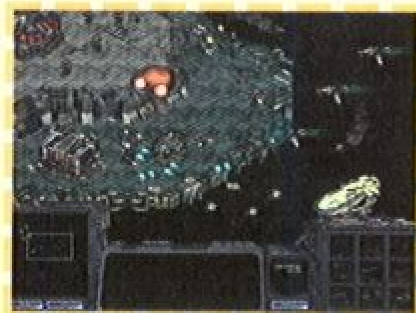
現代人普遍長時間使用電腦，所以為了您的身體健康及安全起見，慎選一部能令您滿意又安全的MONITOR是非常重要的！

台灣地區授權代理
鼎昌實業股份有限公司
httpp://www.worldwise.com.tw
e-mail:world999@ms12.hinet.net
tel:02-662-5266
fax:02-662-5263

Blizzard也出即時戰略遊戲

網址：〔www.blizzard.com〕

由於推出 Diablo 這套遊戲，因而紅透半邊天的Blizzard公司，目前計畫推一款新的即時戰略遊戲，這套遊戲的名稱是「Starcraft」。



Starcraft是一套以星際戰爭為背景的即時戰略遊戲，在遊戲中有三個不同的種族：Terran星際居民、而Protoss則是一種高智慧的種族、另外還有一種不知名的奇怪生物，它的名字真的就是『不知名的種族』，這種生物的長相與科技都非常怪異。

遊戲的型態與其它的戰略遊戲類似，玩家首先要尋找可供開發的資源，然後訓練、擴張您的軍隊，最後則是達成任務的目標。遊戲還支援二人對打的Modem或串列埠連線功能，利用IPX通訊協定的區域網路連線則可以提供8個人的連線。當然遊戲也支援Blizzard公司所提供的Battle.net連線功能。至於發行的時間，可能要等到今年的第二季之後了。



Intel新一代處理器Pentium Ⅱ

網址：〔www.intel.com〕

Intel在五月七日對外宣佈了新一代的處理器Pentium Ⅱ，這顆CPU的代號是Klamath。目前Intel所推出的Pentium Ⅱ有工作頻率分別為233MHz與266MHz兩種，其中233MHz是66Mhz的3.5倍頻，而266則是66Mhz的4倍頻。

聽到這個消息的讀者，想必第一個印象必定是：『想不到Pentium Pro那麼快就要被淘汰了』，也可能有些讀者的想法是：『還好，我還是用我的Pentium 100』。不過這次Intel所推出的Pentium Ⅱ，它的長相和以往我們所見到的CPU有很大的不同，為什麼呢？因為它是有點像SEGA的遊戲匣。

看到圖裡面，那個黑色長方形的黑盒子嗎？那個就是Pentium Ⅱ。它的後方是一大排黑色的散熱片，前方則是一個黑色塑膠盒包裹著的主體，上面印有Pentium Ⅱ Processor的專利字樣，然後還貼著一張雷射標籤。



Pentium Ⅱ是使用金手指的方式來與主機板連接，有242個接腳，主機板的上的插座則是『SLOT 1』，SLOT 1本身有個缺口，是防止差錯方向用的。由於它的外面有著大量的散熱片，因此Pentium Ⅱ本身是不需要再加裝任何的散熱風散來散熱的。



Pentium Ⅱ將原來的L2 Cach取消，而直接放在主機板上，而L1 Cach則由原來的16KB改成32KB，同時也改良了一些16位元的微指令碼。當然啦！它內含了MMX指令碼，不錯吧！至於它的性能，您可以先參考一下圖中Intel所公佈的數據。

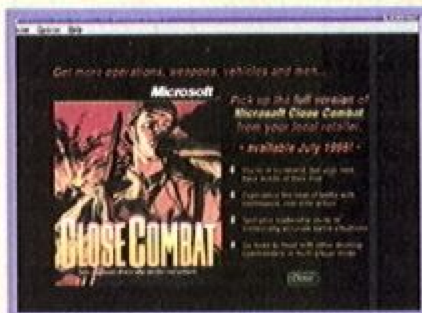
《地域守護者》預訂活動大展開！

大家期待已久的牛蛙公司大作《地城守護者》即將在月底上市！美商藝電股份有限公司第一批推出之原文附中文手冊之典藏版，現在馬上預訂的玩家，還可以得到一件『地城守護者』珍藏版T-shirt！消費者只要在六月二十五日之前到任何一家有銷售EA產品、或者是直接打電話到本公司找趙小姐訂購本產品，便可以以最快的速度於產品推出之後獲得乙份附有T-shirt的《地域守護者》，逾時不候、絕對值得、要訂要快喔！

美商藝電股份有限公司
台北市南京東路五段188號7樓
電話：(02)747-6588
傳真：(02)747-6312

微軟推出CLOSE COMBAT二代

網址：
〔www.microsoft.com〕
〔www.pcgamer.com〕



微軟的新作Close Combat是一套以二次大戰為背景的即時戰略動作遊戲，遊戲強調的是人性因素以及歷史戰爭的真實性。

在遊戲中，玩家需指揮士兵去打戰，而這些士兵會因為戰場的實際情況而影響他們的生理與心理，如果您指揮不當的話，士兵們還會拒絕您的命令喔！

微軟計畫中的Close Combat二代有個名稱叫A Bridge Too Far。在第二代中的圖形比第一代更為清晰，戰場的畫面也加大了，而解析度則以16-bit的方式呈現，上一代則只能到256色的效果。



ID Software的Quake 2



ID Software對Quake 2的口風緊得很，因此外界對Quake 2的消息所知也不多。給Quake 2用的遊戲引擎並未完成，但是類似的遊戲引擎卻被給發展Duake Nukem Forever的小組拿來使用。

圖片中所展示的內容，只是遊戲設計的起步而已，因此，在遊戲的設計過程中，遊戲的場景、人物等，可能還會隨著遊戲的發展而改變。

下面是Quake 2的一些基本資料：

發行公司：Id Software
設計公司：Id Software
銷售：TBA
遊戲平臺：PC
遊戲類型：射擊
目前進度：1st look

對於某些Quake迷的玩家，則可以到Id Software的網站，或是國外的遊戲雜誌網站把這些圖片Download下來，然後轉成BMP檔，當成自己的電腦螢幕桌面過過乾癮吧！



玩家可以找到的相關參考站臺有：
1www.idsoftware.com　（Id Software 的官方站臺）
2www.next-generation. com
3cgw.gamespot.com
4www.activision.com

LITTLE LOVERS



在電腦裡飼養寵物似乎已不是什麼稀奇的事了，但在電腦裡養一個小情人，陪您渡過365天？嗯～，聽來似乎不錯喔…。由日經映像．NTT出版的『LITTLE LOVERS』這套美少女養成遊戲中，玩家可從三位格迥然不同的美少女中，依自己喜歡的類型，選擇一位來養育。玩家必須和她們談話、給她們關懷，除了日常生活中會發生的瑣事外，生日或聖誕節等特殊節日要有什麼表示、學校內的生活如何、私生活上的起居等，事件的設定種類繁多，如果惹她們不高興，還會一氣之下離家出走呢！

這三位女孩的名字依序是くるみちゃん、さゆりちゃん和あやちゃん，分別由人氣聲優世本優子、吉田古奈美、菅原祥子擔任配音，每位女孩的語音生動，充份表現出個人性格上的特色。

這套遊戲目前已在日本上市，而動作環境除了JWIN95以外，還必須是Pentium 75 MHz以上的機種才能執行。除了主程式的CD，可和每個女孩度過三個月的快樂時光外，另外搭配了可和女孩們一起生活九個月的附加CD，因此加起來剛好是一年的時間。但若想將整套遊戲買下來也需要不少ㄎㄡㄎㄡ喔，每片主程式CD是￥8800，另外附加的CD有三片（每位女孩一片），每片￥2500。哇！好貴！



愛が見えはじめたら



這是未滿18歲不可購買的18禁遊戲喔！由CSWARE最近開發的新遊戲，預定於6月27日在日本發行。遊戲中有三種不同故事情節的遊戲，劇情分別設定於不同的時代背景，在WIN95的畫面表現下，人物畫得相當細緻可愛，感覺上和一般的戀愛冒險遊戲不太一樣。

故事內容分別是VICE、B Breaker以及京都戀愛慕情。VICE的故事內容是描述一位擁有特殊能力偵探的故事。B Breaker是敘述主角劍崎真在父母雙亡後，為了償還龐大的債物，以匿名幫人解除婚約、賺取報酬為業；這一次受委託要解除菱野奈緒和其丈夫黑田五郎的婚約。京都戀愛慕情則是以從前的京都為舞台所發生的故事，當時的貴族非常重視血緣的問題，上級貴族絕對不能和下級貴族談戀愛，但如果已經談了戀愛那又該怎麼辦呢？就只好等遊戲上市後，玩家再慢慢自己探索囉！



軟世填填看…

參加軟世填填看活動，讓您將好GAME搬回家。

為慶賀軟世即將邁入百期，皮蛋妹努力向遊戲的廠商ㄠ了許多強GAME，配合咱們填填看的活動，將這些遊戲送給答對的玩家……

這次填填看的活動可是動員了全『本』雜誌喔！所以讀者請睜大眼睛，瞧瞧提示、翻翻雜誌，努力的A回來給編輯部，如果所有的答案都A對了話，嘿！嘿！那您可就賺到了，您將可以獲得由參予活動廠商所提供的遊送唷！

參加方法：

(1)驗明正身：只有軟世讀者才可以參加，所以請善用您的權益喔！

(2)準備工作：回函上已繪製好格式，所以讀者只需將回函剪下、填好答案，寄回編輯部即可。因為這是專屬軟世讀者的活動所以影印可是無效的。為了這些迷人的大獎，還是乖乖的去買本雜誌吧！

(3)好戲開鑼：每個問題都會有提示，請讀者參照提示來解謎，並將找到的答案填在回函卡上即可。

照過來！照過來！想拿大獎嗎？

看看下列的提示，努力動動腦用、用手翻翻雜誌、拿筆寫寫答案，嗯！好GAME就是你的囉！

◈橫的提示：

1. LUCAS Arts新出品，由松崗代理而副標為死星戰將Ⅱ的射擊遊戲，叫什麼芳名呢？

2. 趕快去翻翻98期的雜誌吧～超級檔案夾第78頁的遊戲，由PS創作群設計，微波軟體發行的那套GAME叫什麼名字呢？如果沒有98期的雜誌，趕快去門市問問看老闆還有沒有剩，不是告訴你每期都要買的嗎…

3. 瞧瞧本期攻略第180頁超時空英雄傳說Ⅱ，這套遊戲的副標是什麼咧？提示一下是四個字的喔！

4. 這回來看看本期的檔案夾吧！80頁的那套遊戲是大名呢？

5. 哪一套遊戲的絕招完整收錄在99期的功略之中哩？偷偷告訴您：是由互旺發行的唷！

6. 由可愛美麗的皮蛋妹所寫的遊戲獵人是哪一篇呢？速速翻到戀人中尋覓一番吧！暗示一下：代理商是華義國際。

7. 折價券中也暗藏玄機喔！找找看本期折價券中有哪個搖桿售價3570元，而且還配備有13個程式化按鍵、八方向可調式苦力帽的，找到了嗎？

8. BLOOD、BLOOD、BLOOD、BLOOD是什麼咧？看看SUPER NEW FILES吧！由美商新美發行的這套遊戲，中文名為何呢？

9. 嘿嘿！這題的主角是『大宇』資訊的新作，翻翻看超級檔案夾吧！看看大宇又有驚世之作。提示一下，名字是四個字，找到填上去就沒錯了！

軟世新聞
Soft World News

10. 由楊過與小龍女聯手演，即將上市的新RPG遊戲，是什麼名字呢？它可還是本期最期待發行遊戲的第三名喔！

11. 翻翻第8頁到第10頁的廣告吧！答案就在廣告中，就是那個預定七月一日上市，由弘煜科技研發的產品，叫…翼的那個啦！

12. 由「旭光資訊」開發『狄青』領銜主演的戰略遊戲是哪一套咧？名字有四個字喔！看看廣告頁吧！

13. 蟬聯了N次排行榜的冠軍，創下國產RPG新里程碑的巨作，也是本期『讀者票選』冠軍的合方神聖？還記得逍遙哥哥嗎？他就是此遊戲帥帥的男主角啦！

14. 神祕殺人事件是什麼樣詭異奇情的案件，發生地點又是在哪裡呢？請瞧瞧本期SUPER NEW FILES，並速速將命案發生現場密報過來吧！洩密一下吧！是在一輛…快車上發生的啦！

◈直的提示：

一、世紀縱橫97年即將上市的RPG遊戲是那一套咧？叫那個什麼島的啊？不知道嗎？翻翻檔案夾瞄一下吧！

二、本期雜誌封面DUNGEON KEEPER，將以什麼中文名字和玩家見咧？封面故事中有說喔！

三、看看本期軟世新聞的公司專訪吧！以布袋戲名聞遐邇的霹靂衛星電視台，將要把哪一套產品設計成遊戲呢？這號大牌人物在本期的檔案夾也有介紹說…

四、由SSI設計、第三波發行，堂堂推出第二代的戰略遊戲，叫大名哩？本期獵人有做評論喔！

五、本期光碟封面的遊戲—Dark Riegn，中譯名為哩！不曉得嗎？光碟片上有透露喔！

六、由富國科技所設計，特效品質可媲美遊樂器的RPG大作是哪一套呢？看看檔案夾吧！有精彩介紹說…

七、敢問蒼天若有情、手持莫邪向天行、先取寒冰去九毒、還將太乙換七星。這是哪一套RPG遊戲的廣告哩？提示：可以參考98期雜誌的廣告，遊戲設計公司是仕積。

八、由NBA天王巨星一麥可・喬登與華納明星聯手演出的電影，而今搬上電腦螢幕的是哪套籃球遊戲呢？偷偷告訴您可以在遊戲獵人中找到答案喔！

九、繼金瓶梅之後將中國古典情色文學—玉蒲團，給搬上螢幕的是哪間公司呢？嘿嘿！本期的檔案夾及廣告都有介紹喔！

十、由新音代理、CYBELLE發行的Poly Ghroe，叫魔…錄的呀？沒聽過？不會吧！快快去找回98期的雜誌，228頁的遊戲獵人就是啦！

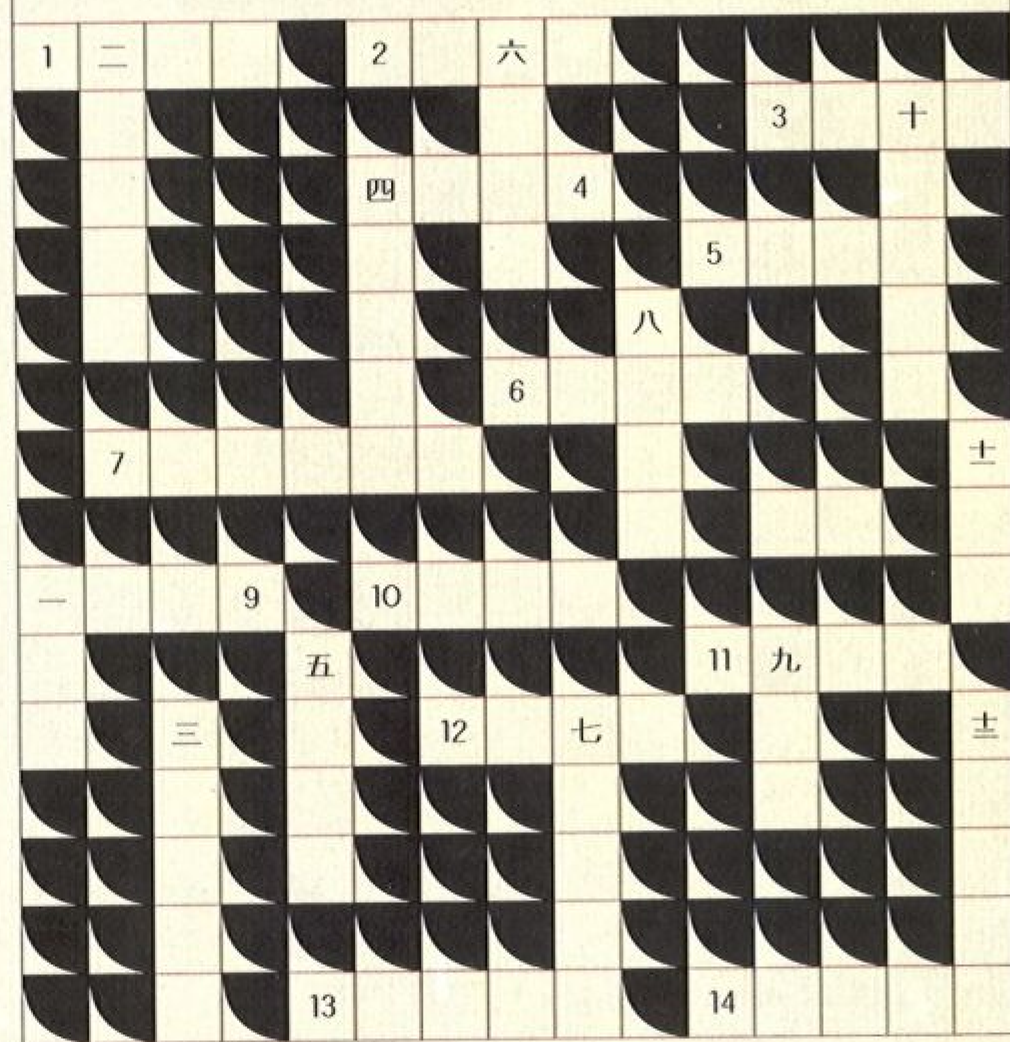
十一、由富豐群經銷發行的Doom Like遊戲，ACCLAIM所設計的是哪套GAME呢？小聲的說給你聽：有個3喔！這樣還不曉得嗎？去獵人裡頭找找吧！

十二、鼎昌代理的Sega Rally，中文芳名為哩？不清楚嗎？看看鼎昌所登的廣告吧！

感謝此次配合活動的廠商：（以筆畫序排列、無關獎項大小喔！）

大宇資訊、互旺科技、天堂鳥、仕蹟、世紀縱橫、光畫科技、宇峻科技、松崗電腦圖書、美商藝電、美商新美、第三皮、智冠科技、華義國際、富國科技、富豐群企業、博羽、新意、鼎昌實業、歌騰資訊、憶弘國際。

標準答案塡塡看：



嗨！讀者們大家好，我是折價券，就是那個要讓您口袋省很多錢錢的小傢伙啦！

不過這次遊戲的玩法可不太一樣囉！為了表現出我折價卷的身價，以及玩家獨有的優惠，所以編輯部將此次的行動定為～**折價強強滾**。

※讀者在寄回明信片時一定要加上這勾專屬我折價券的口號喔！



英雄戰記

折價 8.5折

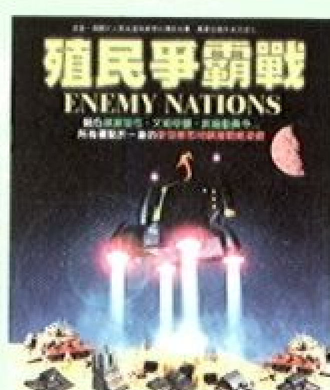
富國



超時空英雄傳說 I

折價 8折

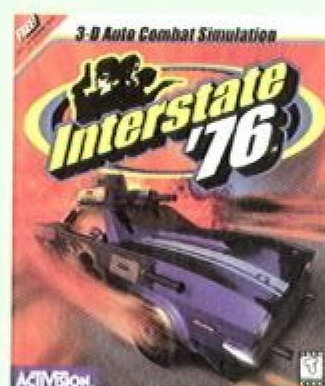
宇峻



殖民爭霸戰

折價 8.5折

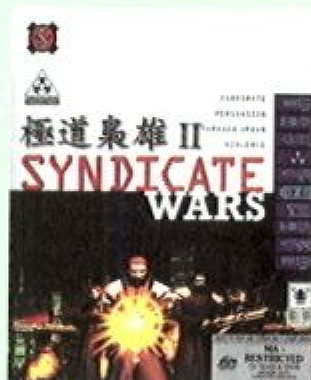
憶弘



公路爭霸戰

折價 8.5折

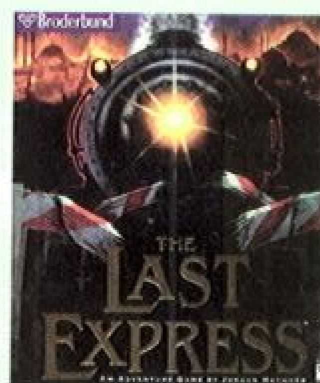
憶弘



極道梟雄 II

折價 8.5折

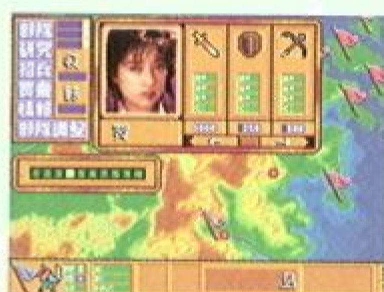
憶弘



東方特快車—神秘殺人事件

折價 8.5折

憶弘



蕩寇雄獅

折價 199元

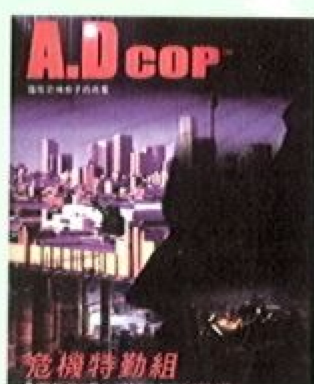
旭光



異星突擊

折價 299元

旭光



危機特勤組

折價 8折

光晝



砰砰樂園

折價 8.5折

光晝

折價券使用方法：

(1)翻翻雜誌上所列的遊戲。
(2)拿起可愛的剪刀，剪下您『哈』很久遊戲的折價券。
(3)將折價券貼在明信片的背面，不要忘了寫上自己的資料，否則遊戲可能就收不到囉！還有、還有，別忘了要在明信片上寫下～折價強強滾的口號。
(4)火速飛奔至郵局，塡妥劃撥單。
(5)將錢錢及劃撥單交給郵局的叔叔或阿姨，再把明信片投入郵筒就大功告成啦！不過收據要記得拿喔！

PS：如果是以現金帶或其他的購買方式，請將折價券一併剪下寄出，口號也別忘了寫喔！因為此次的活動是針對軟世讀者才有的，所以為免向隅行動請早。
PS1：折價券不得兌換現金亦不可影印使用。

遊戲公司：宇峻科技
負責人：李玉山
電話：(02)2720089
地址：板橋市文化路一段127號2樓
戶名：宇峻科技股份有限公司
郵政帳號：89521257
原價：650元
折價：8折
折扣後：520元 (含稅.郵資)
類型：RSLG
配備：386以上、4MB RAM
平台：K/M
有效期限：86年7月20日

遊戲公司：富國科技
負責人：張敏毅
電話：(02)5063168
地址：北市松江路239號808室
戶名：大嘉出版有限公司
郵政帳號：05111661
原價：780元
折價：8.5折
折扣後：650元（含稅、郵資）
類型：角色扮演
配備：486以上、4MB RAM
平台：DOS
操作：K
有效期限：86年7月20日

遊戲公司：憶弘國際
負責人：藍小姐
電話：(02)218-9808
地址：台北縣新店市民權路98號6樓之一
戶名：憶弘國際股份有限公司
郵政帳號：18368560
原價：950元
折價：8.5折
折扣後：808元（含稅、郵資）
類型：動作模擬
配備：P-90以上、16MB RAM
平台：WIN 95
操作：K/M/J
有效期限：86年7月20日

遊戲公司：憶弘國際
負責人：藍小姐
電話：(02)218-9808
地址：台北縣新店市民權路98號6樓之一
戶名：憶弘國際股份有限公司
郵政帳號：18368560
原價：840元
折價：8.5折
折扣後：714元（含稅、郵資）
類型：即時戰略
配備：486以上、8MB RAM
平台：WIN 95
操作：M
有效期限：86年7月20日

遊戲公司：憶弘國際
負責人：藍小姐
電話：(02)218-9808
地址：台北縣新店市民權路98號6樓之一
戶名：憶弘國際股份有限公司
郵政帳號：18368560
原價：1200元
折價：8.5折
折扣後：1020元（含稅、郵資）
類型：即時冒險
配備：P-60以上、8MB RAM
平台：WIN 95/DOS
操作：M
有效期限：86年7月20日

遊戲公司：憶弘國際
負責人：藍小姐
電話：(02)218-9808
地址：台北縣新店市民權路98號6樓之一
戶名：憶弘國際股份有限公司
郵政帳號：18368560
原價：1200元
折價：8.5折
折扣後：1020元（含稅、郵資）
類型：策略
配備：486以上、8MB RAM
平台：WIN 95/DOS
操作：K/M
有效期限：86年7月20日

遊戲公司：旭光
負責人：黃欲元
電話：(02)9142497
地址：台北縣新店市民德路54號
戶名：旭光資訊股份有限公司
郵政帳號：18750341
原價：700元
折價：299元
折扣後：401元（含稅、郵資）
類型：冒險
配備：486以上、8MB RAM
平台：DOS
操作：M
有效期限：86年7月20日

遊戲公司：旭光
負責人：黃欲元
電話：(02)9142497
地址：台北縣新店市民德路54號
戶名：旭光資訊股份有限公司
郵政帳號：18750341
原價：550元
折價：199元
折扣後：351元（含稅、郵資）
類型：戰略
配備：386以上、2MB RAM
平台：DOS
操作：K/M
有效期限：86年7月20日

遊戲公司：光畫科技
負責人：黃俊銘
電話：(02)9238664轉21
地址：台北縣永和市永利路62號5樓
戶名：光畫科技有信公司
郵政帳號：18950265
原價：980元
折價：7.5折
折扣後：735元（含稅、郵資）
類型：益智射擊
配備：P-75以上、8MB RAM
平台：WIN 95/DOS
操作：K/M/J/PC GUN
有效期限：86年7月20日

遊戲公司：光畫科技
負責人：黃俊銘
電話：(02)9238664轉21
地址：台北縣和市永利路62號5樓
戶名：光畫科技有信公司
郵政帳號：18950265
原價：650元
折價：8折
折扣後：520元（含稅、郵資）
類型：動作射擊
配備：486以上、8MB RAM
平台：WIN 95/DOS
操作：K/M/J/PC GUN
有效期限：86年7月20日

這次的折價依然很有看頭說…

匯集了很多的新遊戲，連剛剛出爐還熱騰騰的新產品也有ㄋㄟ！不知讀者們是否滿意咧？如有任何意見歡迎隨時和編輯部聯絡。百期將近了，編輯部要給讀者的回饋絕對是讓您過癮的唷！下一期的折價券將不是這樣的方式了！而是以單本的方式呈現，所以會有多少的HOT GAME呢？嘿嘿！就請您慢慢期待囉！



格鬥殺神

折價 150元

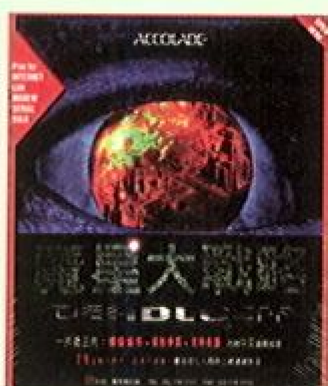
互旺



瘋狂大車拼

折價 200元

互旺



魔星大戰略

折價 300元

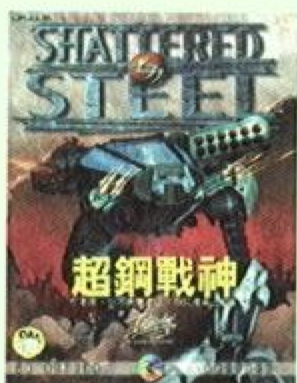
互旺



星際大戰超值紀念盒

折價 8折

松崗



超鋼戰神

折價 8折

松崗



血魔法

折價 8折

松崗



歌騰火鳥二代

折價 8.5折

歌騰



歌騰Game Pad

折價 8.5折

歌騰



歌騰黑鷹

折價 8.5折

歌騰



歌騰雷鳥

折價 8.5折

歌騰

折價券使用方法：

(1)翻翻雜誌上所列的遊戲。

(2)拿起可愛的剪刀，剪下您『哈』很久遊戲的折價券。

(3)將折價券貼在明信片的背面，不要忘了寫上自己的資料，否則遊戲可能就收不到囉！還有、還有，別忘了要在明信片上寫下～折價強強滾的口號。

(4)火速飛奔至郵局，填妥劃撥單。

(5)將錢錢及劃撥單交給郵局的叔叔或阿姨，再把明信片投入郵筒就大功告成啦！不過收據要記得拿喔！

PS：如果是以現金帶或其他的購買方式，請將折價券一併剪下寄出，口號也別忘了寫喔！因為此次的活動是針對軟世讀者才有的，所以為免向隅行動請早。

PS1：折價券不得兌換現金亦不可影印使用。

遊戲公司：互旺科技
負責人：陳炯霖
電話：(02)7125435
地址：台北市南京東路四段53巷十弄二號
戶名：互旺科技股份有限公司
郵政帳號：18802743
原價：880元
折價：200折
折扣後：680元（含稅、郵資）
類型：賽車
配備：P-90以上、16MB RAM
平台：WIN 95/DOS
操作：K/J
有效期限：86年7月20日

PS：隨GAME附贈高級搖桿。

遊戲公司：互旺科技
負責人：陳炯霖
電話：(02)7125435
地址：台北市南京東路四段53巷十弄二號
戶名：互旺科技股份有限公司
郵政帳號：18802743
原價：680元
折價：150元
折扣後：530元（含稅、郵資）
類型：動作
配備：486以上、8MB RAM
平台：WIN 95/DOS
操作：K/J
有效期限：86年7月20日

遊戲公司：松崗
負責人：聶先生
電話：(02)7042762轉194
地址：台北市敦化南路一段339號8樓
戶名：松崗電腦圖書資料公司
郵政帳號：01090308
原價：660元
折價：8折
折扣後：528元（含稅、郵資）
類型：混合
配備：486以上、8MB RAM
平台：DOS
操作：M/J/K
有效期限：86年7月20日
PS：GAME CLUB憑會員卡號7.5折
本產品內附：
①死星戰將遊光碟一片
②星際大戰音樂試聽CD一片
③星際大戰專刊一本
④星際大戰人型棒棒糖
⑤星際大戰紀念T恤一件
⑥滾石或金革音樂CD一片
⑦福斯電影免費欣賞卡（可免費看四部福斯台北首映會）

遊戲公司：互旺科技
負責人：陳炯霖
電話：(02)7125435
地址：台北市南京東路四段53巷十弄二號
戶名：互旺科技股份有限公司
郵政帳號：18802743
原價：1100元
折價：80元
折扣後：1020元（含稅、郵資）
類型：即時冒險
配備：P-60以上、8MB RAM
平台：WIN 95/DOS
操作：M
有效期限：86年7月20日

遊戲公司：松崗
負責人：聶先生
電話：(02)7042762轉194
地址：台北市敦化南路一段339號8樓
戶名：松崗電腦圖書資料公司
郵政帳號：01090308
原價：840元
折價：8折
折扣後：672元（含稅、郵資）
類型：角色扮演
配備：486以上、8MB RAM
平台：WIN 95/DOS
操作：M/K
有效期限：86年7月20日

PS：GAME CLUB憑會員卡號7.5折

遊戲公司：松崗
負責人：聶先生
電話：(02)7042762轉194
地址：台北市敦化南路一段339號8樓
戶名：松崗電腦圖書資料公司
郵政帳號：01090308
原價：840元
折價：8折
折扣後：672元（含稅、郵資）
類型：動作射擊
配備：486以上、8MB RAM
平台：DOS/WIN 95
操作：M/J
有效期限：86年7月20日

PS：GAME CLUB憑會員卡號7.5折

遊戲公司：歌騰
負責人：售後服務課
電話：(02)3223220
地址：台北市八德路一段五號
戶名：歌騰資訊有限公司
郵政帳號：14126238
原價：800元
折價：8.5折
折扣後：680元（含稅、不含郵資）
有效期限：86年7月20日
特點：
①備有四個快速回應功能的按鈕。
②兼具遊樂器操縱盤及小搖桿操作。
③同時適合左、右手使用者需求。
④可選擇單發或連發功能。

遊戲公司：歌騰
負責人：售後服務課
電話：(02)3223220
地址：台北市八德路一段五號
戶名：歌騰資訊有限公司
郵政帳號：14126238
原價：3570元
折價：8.5折
折扣後：3035元（含稅、不含郵資）
有效期限：86年7月20日
特點：
①13個程式化按鍵。
②六段握把張力調整。
③八方向可調式苦力帽。
④T型節流閥及升降控制鈕。

遊戲公司：歌騰
負責人：售後服務課
電話：(02)3223220
地址：台北市八德路一段五號
戶名：歌騰資訊有限公司
郵政帳號：14126238
原價：1990元
折價：8.5折
折扣後：1700元（含稅、不含郵資）
有效期限：86年7月20日
特點：
①握把四按鈕。
②六段握把張力調整。
③四方向苦力帽。
④T型節流閥及升降控制鈕。

遊戲公司：歌騰
負責人：售後服務課
電話：(02)3223220
地址：台北市八德路一段五號
戶名：歌騰資訊有限公司
郵政帳號：14126238
原價：1350元
折價：8.5折
折扣後：1150元（含稅、不含郵資）
有效期限：86年7月20日
特點：
①人體工學握把設計。
②四組靈敏按鈕。
③厚實底座、固定性高。
④平滑順暢的節流閥裝置。

特別報導

魔獸及破壞神的故鄉 —Blizzard公司專訪

BLIZZARD ENTERTAINMENT

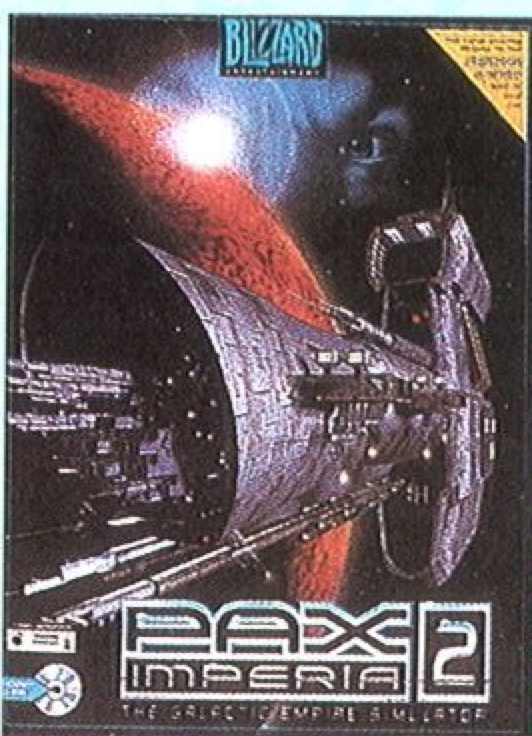
記者：莊振宇

前言



軟體世界爲了讓玩家在玩遊戲之際，也能夠瞭解其幕後工作群製作遊戲的方式、理念及設計遊戲時的工作環境等等各種細節，特別派任筆者前往洛杉磯以及拉斯維加斯，訪問許多在臺灣也相當知名的遊戲公司。這次我們的訪問計畫中包括了七家遊戲公司，將會分別在這幾期一一地爲玩家們報導，讓玩家們更加瞭解美國遊戲公司的工作情形，揭開國外遊戲公司的神秘面紗。

這次的訪問能夠順利成行，首先要感謝許多人的幫助，包括在洛杉磯軟體世界美國分公司的William Wang提供筆者住宿的地方，還有曾在軟體世界研發部門工作的謝政憲先生提供筆者交通工具；筆者也要感謝本社李初陽總編以及鐘文慶主編對於這次報導的全力支援。



這次的訪問行程中，爲感謝軟體世界雜誌在美國讀者的支持（軟體世界雜誌在美國擁有極大的發行量），特別舉辦了洛杉磯地區的讀者聯誼會。筆者與眾多的讀者交換意見，瞭解軟體世界在美國也相當受歡迎；像在洛杉磯地區有許多中文書店，幾乎發覺每家都有軟體世界雜誌。據許多書店老闆指出，軟體世界雜誌的需求量每個月都在增加，尤其是在美國的售價與臺灣的售價更是差不多，讓美國玩家不必多花錢，也可以像臺灣玩家一樣閱讀到中文的遊戲雜誌。



軟體世界雜誌是少數亞洲遊戲雜誌中，可以提供玩家第一手美國遊戲公司的訪問報導。雖然翻譯美國雜誌的訪問文章也是一種做法，但是本社認爲從美國雜誌所翻譯的文章，並不適合臺灣玩家閱讀；因此本社針對了臺灣玩家的需求，策畫了這次的訪問行動，不但爲各位讀者能夠帶來第一手的遊戲公司訪問資料，還可說是慶祝軟世百期爲各位玩家所帶來的特別企畫。另外本社也與美國遊戲公司交涉，亦得到了不少東東來準備贈送讀者，讓各位可以享受到看文章及拿贈品的雙重樂趣。



特別報導

訪問Blizzard遊戲設計公司

Special Thanks to：
Susan Wooley - Public Relations,Blizaard Entertainment

訪問：莊振宇
攝影：謝政宸
器材：莊瀚宇
支援：王雕志

由於洛杉磯早上開車非常嚴重，因此一大清早開了一個多小時的車才到達了爾灣（Irvine），也就是Blizzard公司所在的地方。一進門筆者就看到了一個巨大的Blizzard標誌掛在櫃臺後面，經筆者向接待小姐表示來意後，她便請該公司的公關部主任出來與我們會面。筆者在等待之時，突然發現就在大廳的角落中站著隻1:1大小的〝魔獸〞，跟遊戲〝魔獸爭霸〞中出現的一模一樣。筆者非常興奮，按奈不住地趕緊跟牠照了一張相片。

Blizzard Entertainment在1990年成立時，名字爲Silicon & Synapse，只是一個附屬的遊戲設計小組。所設計過的遊戲包括在電腦及遊樂器上等各種平臺上進行的軟體，其中較知名的有〝決戰中國象棋〞、〝決戰西洋棋〞、〝The Lost Vikings〞、以及〝The Death and Return of Superman”等遊戲。後來該小組在1994年被CUC International收購後，才改名爲Blizzard Entertainment（Sierra Online也是CUC International旗下的一家分公司）。在短短的幾個月之間，就成爲了一家非常有名的公司。



▼站在後面的就是有名的”魔獸”，看起來比筆者還高了一個頭

▲Blizzard的接待小姐。

Blizzard Entertainment設計小組共有50餘名員工，包括設計師、製作人、美工以及音效處理師等人才。每一個在Blizzard Entertainment工作的員工，對於遊戲設計都有一股別人所沒有的衝勁，這也就是爲什麼該公司所設計出來的遊戲能夠迎合市場上玩家們的口味。

他們的一些遊戲可說是相當知名，像『魔獸爭霸』系列在遊戲界便大受玩家們的歡迎，甚至在國際間也是深受好評。魔獸爭霸一代得到了1994年最佳策略遊戲的榮譽，其續集『WarcraftII』更是在推出三個月內就銷售了五十萬套，一直到目前爲止還在增加中；它得到了年度最佳多人遊戲的榮譽，同時也得到了許多美國雜誌大大小小的獎。

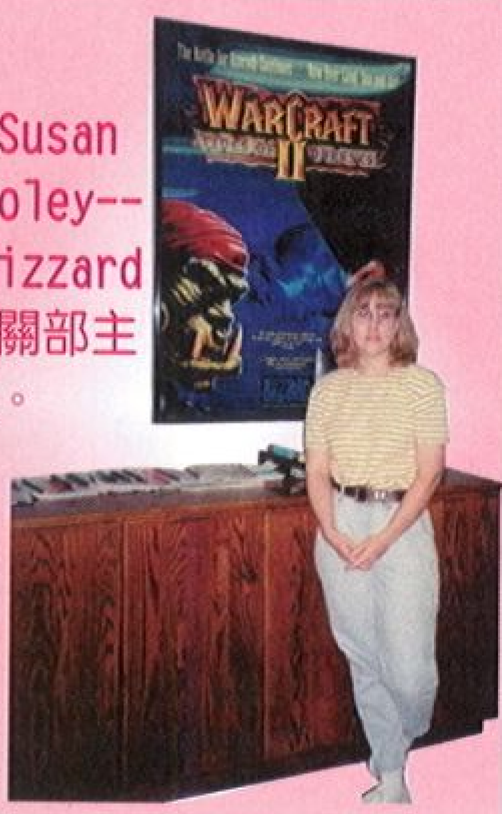
Blizzard最新的一個產品叫做『暗黑破壞神』(Diablo)，這是一個角色伴演類型的遊戲，玩家必須要進入充滿著惡魔的地下城中冒險，並且殺死魔王Diablo，解救村莊裡的村民。還有即將要推出的『Starcraft』則是一個類似『魔獸爭霸』的即時戰鬥策略遊戲，不過舞臺卻搬到了太空之中，玩家可



▲Blizzard公司位於LA郊區的爾灣（Irvine），而這也是Orange County的一部份。近年來Orange County從一片荒蕪快速的發展到辦公大樓林立，但是Blizzard公司周圍環境依舊是鳥語花香。

以扮演三種生物中的其中一種，進而將其它兩種生物全部毀滅。上述的兩套遊戲都支援Blizzard的Battle.net的線上服務，讓玩家可以輕鬆地就進行多人連線遊戲，而不必自備網路設備。

這次帶領我們參觀Blizzard的是其母公司Davidson的公關部主任Susan Wooley。她帶著我們在公司裡面參觀了一趟，讓筆者大開眼界，瞭解了美國的遊戲公司在設計遊戲的方法，以及所使用的器材方面與臺灣的遊戲公司有何天差地別。筆者最近時常玩『暗黑破壞神』(Diablo)，尤其是喜歡連上Battle.Net玩多人對戰的遊戲，因此，筆者就問Susan，到底將Battle.Net的伺服器放在那裡，可不可以讓筆者一窺其貌。Susan Wooley表示，所謂的Battle.Net並不是只有一臺伺服器而已，而是有很多很多的伺服器分佈在美國各地；當玩家要連上Battle.Net時，程式就會自動去掃瞄所有的Battle.Net的伺服器，並且找出速度最快以及連線量最少的伺服器連上進行遊戲。



●Susan Wooley--Blizzard公關部主任。

〝這實在是很奇怪的一件事〞，Susan Wooley表示：〝為什麼所有的記者來參觀我們公司的時候，都會要求參觀Battle.Net的伺服器呢？Battle.Net是很多不同的伺服器所組成的一個網路，而不只是一臺機器而已。雖然說在附近我們也設有一臺伺服器，但是不論今天是何人來參觀本公司，我們也不希望將Battle.Net的機器開放給別人參觀。我們認為Battle.Net是Blizzard現在手上的一張王牌，因此它也算是本公司的最高機密。『暗黑破壞神』今天能夠成功，有一大半完全都要歸功於Battle.Net的支援。〞因此她還是婉拒了我們的要求。

筆者一行人先來到了Blizzard的會議室。一進到裡面，筆者就發現房間裡並不是很整齊；仔細一看，原來地上都堆滿了Play Station、Sega Saturn、Neo Geo CD、N64等等的遊戲機及卡帶。〝我們在遊戲界工作的人，一定要時常瞭解我們的競爭者（指其它的遊戲公司）所推出的產品，因此在每天中午吃飯的時間，Blizzard裡面的員工一定會到這邊來打兩局電動，以瞭解其它公司的產品，進而讓我們自己推出的產品更加進步。〞Susan Wooley向筆者解釋著。

Susan開始帶著筆者到公司各處參觀。我們發現Blizzard公司內部所有的人員都有自己的一間辦公室，每一個員工都至少會有兩臺電腦供其使用；所有的電腦都有連上公司內部的網路，因此公司內的人不必離開辦公室，便可以與其他的員工連絡。Blizzard的遊戲製作人Shane Dabiri表示，當有需要的時候，所有的員工都會在會議室集合，對一個遊戲的細節進行討論，因此不用擔心會影響到小組成員之間的合作方式。

我們首先參觀了許多人的辦公室，發現每個人的辦公室都相當的不同，他們都很會佈製自己的辦公室，尤其是其中的一個美工，他是『星際大戰』忠實的影迷，所以在他的辦公室內掛滿了星際大戰的海報。筆者轉頭一看，發現另一邊的牆更是放滿了星際大戰的模型，五花八門，多達上百個；據說那些模型都不是買現成的，而是他用黏土自己雕塑出來的。其手之巧眞是令人驚訝，Blizzard的美工有這樣的功力，難怪他們所設計出來的遊戲畫面都相當華麗。



好像幾乎所有的電腦遊戲工作者都非常的喜歡星際大戰這部電影，你看他的辦公室中電影的海報就掛了好幾張。據說，這些海報都是當時電影推出時所印製的，所以相當值錢。在海報的下方則有許多星際大戰的戰機模型。



在美國，遊戲設計的美工人員都是真正有實力的美工人員，而在Blizzard工作的美工都是至少擁有美工科碩士學位的人。這一些模型就是Blizzard美工人員在閒暇之於所做的，數量之多，令人驚訝。

喜歡日本卡通的人在Blizzard也不算少數，筆者發現在許多人的辦公室中都掛有女神事務所、美少女戰士、或者是天地無用的卡通海報。據某位美工表示，他最大的願望就是能夠為遊戲繪製中像日本卡通畫風那樣的圖形人物，也就是那種眼睛占了臉部一半的畫法。筆者表示，他倒是可以考慮到日本去發展，就可以天天畫日式的卡通人物啦！



◀這位人兄正在處理Star Craft其中一關的地圖美工圖形，牆上所貼的都是一些遊戲中部隊的設定稿。

▶日本動畫對於這些美工人員來說，可說是他們最想要畫的東西。看看牆上所貼的卡通海報，玩家們就可以知道這些人對於日本動畫多麼著迷了。

Blizzard旗下的電腦設備齊全，他們擁有大約六十臺的Pentium Pro級電腦。在白天的時候，所有的員工分別用自己的電腦來各自處理自己的工作，一到晚上沒有人的時候，所有的電腦還是開著的，成爲所謂的〝3D網路投影系統〞（英文爲Render Farm ：投影農場）。Blizzard主要使用的3D軟體是3D Studio MAX，如果有這套軟體的玩家，一定知道投影3D圖片的速度是多麼的慢了，尤其是像Blizzard這種專業的遊戲公司，其所繪出來的3D場景是相當複雜的，更使得電腦的繪製速度減慢了不少，因此他們運用3D Studio MAX中一次可以使用999臺電腦連線分工繪製的功能，利用全公司的電腦分工處裡一些遊戲中的過場3D動畫，如此一來，就可以用百倍的速度來處理動畫，而不會浪費許多寶貴的時間了。

接著我們參觀了Blizzard本身的錄音室。遊戲中所有會用的的音樂、音效都是從該處製造出來的，記得『魔獸爭霸』中那些奇怪的魔獸所發出的聲音嗎？其實那就是由Blizzard音效設計師們錄進自己的聲音，然後再經過處理所製成的。筆者看到了全套的混音設備以及數個MIDI音源器，絕對不是一般臺灣的遊戲公司可以相比的。『魔獸爭霸』以及『暗黑破壞神』中一些美妙的音樂，就是從這一間錄音室中所錄製的。〝Blizzard雇用了全職的音效師（Recording Engineer）以及作曲家（Music Composer），不像一般的遊戲公司臨時雇用相關人員，或者是程式設計師自行錄製。如此一來我們便可以準確地控製遊戲的品質，讓遊戲中的音效以及音樂也達到最好的境界。〞公關部主任Susan Wooley再一次的強調著。



這就是Blizzard錄音室的一角，玩家們可以看到這裡面有三部MIDI音源器、一部26軌的混音器，以及一系列的音效處理器。由此可見，遊戲中的音效不是那麼容易的就可以製造出來的。

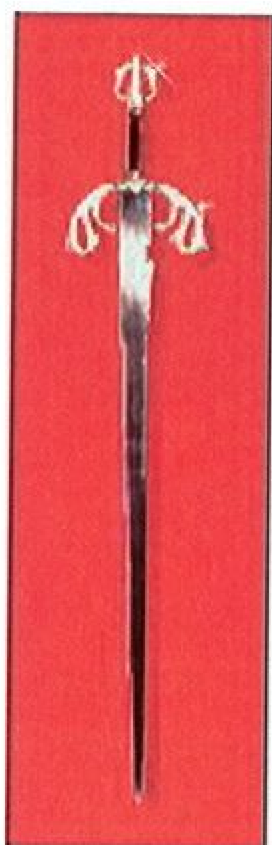
筆者在參觀公司時，發現有一間房間裡面全部都是健身器材。筆者一向認爲遊戲程式設計師都是整天坐在電腦前面，兩眼呆呆的看著電腦，從來都不運動，所以有些訝異。後來才知道，Blizzard的員工在設計遊戲之餘，都會到這間健身房來練練自己的身子，這原本也是爲了員工的健康著想而設立的。不過，筆者只看到裡面空無一人，而且健身器材都很新，似乎不常被人使用。筆者想，他們平常時候趕遊戲進度就趕不完了，怎可能有時間下來這邊練肌肉呢？



呵！這就是在Blizzard公司中健身房，沙包、練臂力的機器…等，應有盡有。

筆者發現，在許多人的辦公室中有一把寶劍，經我詢問之下，才知道凡是在Blizzard工作超過五年的資深員工都會收到一把，藉此來代表他們在公司中的地位，當然在老闆的房間中也有一把。不過，在老闆房間中更吸引筆者注意的，是陳列著Blizzard曾經設計過的遊戲的那個架子。筆者看到了上面不但有原本的英文版、法文版、德文版的產品，還有日文版以及韓文版的產品。可是任筆者怎樣仔細地找，也找不到中文化之後的產品，令筆者相當失望。不過，筆者在訪問時，聽到Blizzard的人員談到臺灣有遊戲公司正在洽談中文化Blizzard即將推出的『星際爭霸』（StarCraft）這一件事，不知道是不是眞的，但是當他們發現筆者在聽的時候，他們就把話題叉開了。無論如何，筆者還是希望能夠看到Blizzard的產品能夠中文化。

隨後Susan帶著我們整個採訪團來到了另一幢大樓。Blizzard主要的遊戲測試以及品管部門（Quality Assurance），還有客戶服務部門（Technical Support）都位於這裡。筆者在參觀



在Blizzard工作五年之久的員工都會得到這一把劍，這也就是在Warcraft中人類所使用的劍喔！

時，有許多人員連上Battle.Net爲玩家們解答一些問題。在另一邊則是有許多的客戶服務代表正在接顧客的電話，試著爲大家解決一些遊戲執行上的問題。據Blizzard表示，目前每天有近500封的問題以及電話湧入Blizzard的客戶服務部門，因此他們的工作量眞可以說是一刻都不得閒。在客戶服務部的員工大約有三十多人，包括在Battle.Net上面回答問題的人的話，就有大約四十多人。

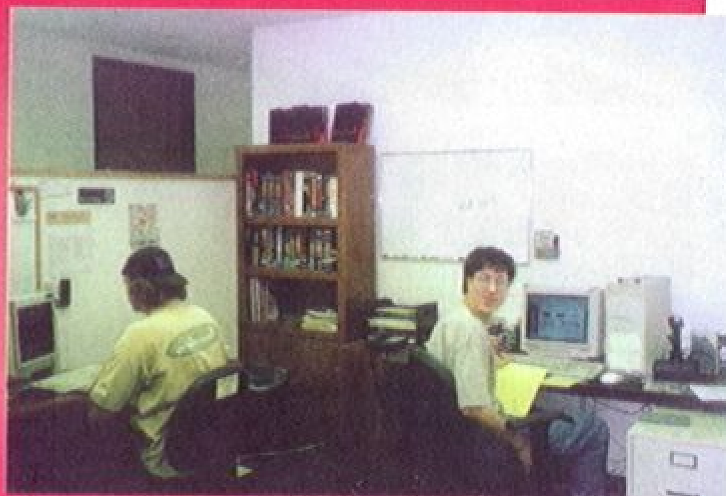


客戶服務部門的一景，圖中的老兄正在Battle.Net上面回答玩家們所提出的問題。

接著，我們來到了品管部門。據Susan 表示，在Blizzard裡面最有權力的並不是老闆，而是品管部門的人，所有的員工都很怕他們。爲什麼呢？這跟Blizzard遊戲設計的流程有很大的關係。當一個遊戲要推出之前，都要經過除蟲（Debug）的步驟。當然，讓一個充滿了臭蟲的遊戲推出到市面上，是一件相當不可原諒的事情，勢必會嚴重影響到Blizzard辛辛苦苦所建立起來的形象。因此程式設計師最怕的，就是收到品管部門發出來的臭蟲報告，因爲他們就得要花好幾天的時間除蟲。

品管部門除了抓蟲以外，另一個任務就是確定遊戲的內容能夠讓大家接受。有時候遊戲設計得太簡單，會讓遊戲的耐玩度減少；相對地，如果遊戲設定得太難的話，那會造成讓玩家氣餒，進而放棄進行遊戲。因此遊戲的難易平衡是相當重要的一環。品管部門一但覺得遊戲的難易度有問題，那設計部門就準備得要加班兩、三天了。

Susan Wooley表示：〝品管部門擁有絕對的力量，既使遊戲已經過了預訂推出的日期，只要是品管部門不OK，遊戲就休想推出。因此在遊戲推出前夕，幾乎是整個公司的員工都帶著睡袋到公司，進行著馬拉松式的遊戲修改。記得在修改Diablo的前夕，大家在公司撐了幾晝夜，好不容易品管部門點頭准許推出了，整個設計部門都癱在地上，累得爬不起來了。這也就是爲什麼本公司所推出的產品的品質都相當良好。〞筆者認爲，一家遊戲公司設有專業的品管部門是相當重要的一件事，一套高品質的遊戲不但可以增進遊戲公司的聲譽，也可以增加消費者對於這家公司往後所推出的遊戲產生更多的信心。



這些就是令遊戲設計師敢恨不敢言的專業遊戲測試人員了。只要他們對遊戲的品質不滿意，設計師們就苦囉！

在Blizzard公司的建築中，每一道門隨時隨地都是鎖上的，唯有使用只有員工身上才有的密碼卡才能夠通行無阻。〝Blizzard對於公司本身的保安問題相當重視，在這一個業界中，大家競爭相當激烈，如果要在同行中勝出的話，最重要的就是靠科技，也就是所謂的程式碼。在這個行業中，就如同其他的行業一般，有許多的商業間諜。爲了防止我們尚在發展中的程式碼洩漏出去，我們特別加強了公司本身的保全措施。要知道，如果有其它的公司得到了我們上在發展中的程式，那我們的損失將會是不可估計的。〞Susan Wooley表示。

筆者也請教Blizzard發展一套遊戲的成本大約有多少。據表示，一套遊戲的成本包括了爲了發展該遊戲而購買的新型電腦配備、員工的薪水、以及一些其它的費用；在Blizzard內，平均一套遊戲的發展時間約爲一年。爲了確保遊戲的品質，Blizzard一次只會發展一套遊戲，也就是說，全公司50餘名的員工都會全心全力地設計同一套遊戲。雖然們不太願意透露他們發展一套遊戲的平均成本，但是玩家們只要光將Blizzard一年所要付出的員工薪水加一加，就能大概知道他們發展遊戲的〝天價〞了。

最後筆者詢問了Blizzard之後預定推出的遊戲狀況。『StarCraft』是類似『魔獸爭霸』的即時策略遊戲，目前該遊戲已進入了最後測試階段，將會於暑假推出。另外喜歡玩冒險遊戲的玩家有福了！Blizzard目前正策劃一個冒險遊戲：『WarCraft Advanture』。該遊戲玩起來將會很像LucasArt的冒險遊戲，但是無論在操作、圖型、或是故事上都做了很多的改良。遊戲本身的背景是設在『魔獸爭霸』中魔獸與人類的戰爭之後。以上的兩套遊戲詳細概況以及本社專訪Diablo製作人的記錄，都將會在之後幾頁中爲各位詳細的報導。

特別報導

採訪／莊振宇



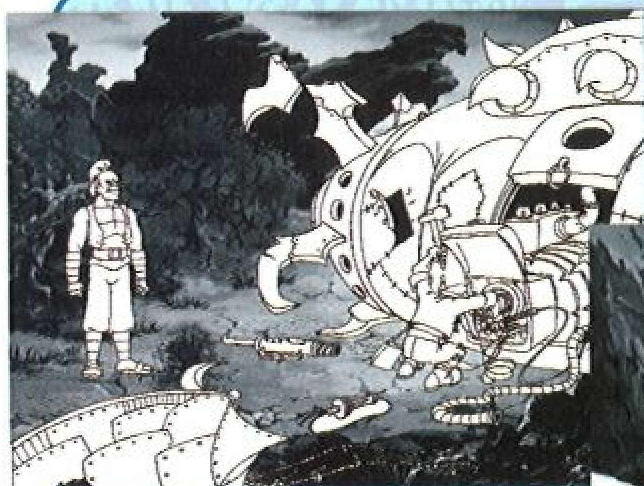
魔獸之絕地大反攻

Warcraft Adventures：Lord of the Clans

筆者來到了Blizzard的會議室，在那邊等候的就是Warcraft Adventure（以下簡稱WA）的製作人Shane Dabiri。當筆者說明想要瞭解該遊戲的狀況，以便報導給讀者們知道這第一手的資料時，他很欣然地接受了筆者的訪問。

「基本上，這是一套使用「魔獸爭霸」裡面的人物及背景所創造出來了冒險遊戲，其內容介面就好像Lucasart所曾推出的一系列冒險遊戲非常相似；不過我們加入了許多新功能，讓WA玩起來比起Lucasart所推出的冒險遊戲更加好玩。」Sh-ane Dabiri表示。

「我們在遊戲中使用了所有在「魔獸爭霸」系列中所出現過的角色，讓喜歡「魔獸爭霸」的玩家，可以用另外一個角度來享受我們所創造的這個魔獸及人類的世界，Shane強調，爲了將這個遊戲完美地呈現到玩家的面前，Blizzard特別與俄國一家叫作Capital的遊戲公司合作，基本上所有遊戲內部的美工圖片都是在那裡完成的。首先，我們將遊戲中所有的人物設定資料傳給他們，由他們來繪製遊戲人物以及遊戲場景的草稿。在我們看過了遊戲的草稿之後，Blizzard便會開小組會議，討論這些由Capital傳來的遊戲場景以及人物的草稿是否達到了我們的要求。如果所有的圖片都被我們審核通過之後，他們便會開始爲人物以及場景上色。這一些複雜的步驟，都是爲了要確保我們所創造的「魔獸爭霸」世界不會變質。」











遊戲初期的設定稿，所有的圖片都要經過Blizzard的審核通過之後才能進行著色的工作。









場景圖的原稿及上色後的分別

當Shane Dabiri正在滔滔不絕地介紹遊戲時，也同時在電腦上秀出一些遊戲中的場景以及人物的圖片。WA的圖形相當特別，看起來與所推出的冒險遊戲系列畫風不同；WA的圖形看起來相當清爽，色調分明，讓玩的人會產生一種清爽的感覺。Shane Dabiri表示：「WA所用的畫風與迪士尼所出品的卡通片的畫風相當接近。眼尖的玩家也許會發現迪士尼在繪製卡通時顏色用得相當少，也就是說，一組人物或是一個場景的顏色數目都有一定的限制。這樣限制顏色的數量有什麼好處呢？第一、顏色少可以讓動畫本身看起來更加流暢，因爲顏色一少，動態的粒子

色差相對地就會減少，讓眼睛產生一種流暢的錯覺；第二、顏色少表示整個畫面的漸層色會減少，讓整個畫面看起來很乾淨，進而產生一種畫面色彩分明的感覺。」聽到這一番話之後，筆者不得不敬佩Blizzard設計遊戲的功力，居然能夠連這種畫面色彩的小地方都能能夠想到，實在不容易。

筆者要求Shane爲我們介紹一下遊戲的故事。他說：「基本上遊戲的背景就是在玩家所玩過的「魔獸爭霸二代」之後。遊戲本身的設定就是在二代的那場人類以及魔獸的戰爭中，魔獸打了敗仗，所有的魔獸都被人類趕到一個類似集中營的地方。基本上由於魔獸戰敗了，所以牠們全部都成爲了人類的奴隸。不但如此，人類還使用了一些極端的手段，例如他們使用了一種特別的方法讓魔獸的精神崩潰，然後加以催眠，讓牠們心甘情願地成爲了人類忠實的奴隸。我們遊戲中的主角叫做Thrall，牠也算是人類製造魔獸奴隸方法的受害者，但是不知怎麼著，牠卻在某一天突然清醒了。這也就是遊戲的一開始，玩家必須要扮演Thrall，想辦法離開人類的地方，並且回到魔獸的地盤，將一些四處離散的流亡魔獸再度聯合起來，成爲一股強大的力量，並且打敗人類，搶回原有的領土。」



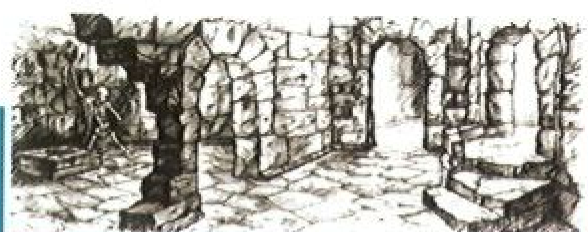
遊戲的主角THRALL


▲具有強大力量的巨龍SINGE


▲年紀老邁的魔獸長老DREKTHAR


遊戲中的各種場景

遊戲本身的內容相當豐富，不論是在場景上面或是人物方面，都有相當多的變化。就如Shane Dabiri所說：「在WA中，玩家將會有機會見到很多不同的魔獸，從魔獸元老院長老到許多不同職業的魔獸，玩家都會在遊戲中接觸到。在人文方面，玩家將會看到許多不同形態魔獸的建築，以及牠們生活的方式。玩家將更有機會在魔獸的國度中到處旅遊，從冰山、沼澤、一直到火山還有沙漠。每一種地形都是根據我們當初設計「魔獸爭霸」時的設定稿所繪製，因此，喜歡魔獸們的玩家將可以更深入地瞭解牠們。」


玩家一開始被關在牢中的場景設定圖

就如同其他的冒險遊戲一樣，WA裡面也有著不同的謎題，等待玩家去解開。遊戲中會有許多不同的地方需要使用巧妙的方式才能通過。就好像在遊戲的一開始，Thrall被關在人類的地牢中，雙手雙腳都被銬著，在牢房外更是有許多衛兵看守著。在這種情況下，玩家要如何才能夠帶領Thrall逃出地牢呢？Shane表示：「其實相當簡單，但是我不想要告訴你，不然等一下你寫到雜誌上面昭告了所有的玩家，那我們推出遊戲時，玩家玩起來就沒有樂趣了。我發覺在市面上有許多的冒險遊戲裡面，都有一些相當難而且不合理的謎題，讓玩家常常都會玩到一半就卡住了。在WA中，我們設定的謎題雖然不是簡單到每一個玩家都可以馬上猜出答案，但是只要玩家細心觀察，在遊戲的許多地方都會有相當明顯的提示，來幫助玩家過關。」

在遊戲中有兩種畫面，Shane Dabiri一邊秀出遊戲的畫面，一邊說著，一種我們稱之爲動作畫面，也就是玩家主要進行遊戲的地方。玩家將可以在這裡撿起物品，或者是與其他的角色交談。另外一種就是地圖模式，由於WA的世界相當龐大，所以玩家要到不同的地點時，都會來到地圖畫面。在這裡玩家可以使用滑鼠指標，在所想去的地方按一下，主角就會到不同的地方去。

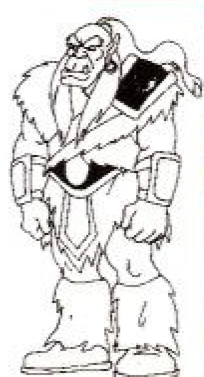
這時Blizzard的公關小姐插嘴說：「由於這個遊戲才剛剛進入設計階段，所以有很多的內容都還不一定；也許除了剛剛Shane所介紹的特點之外，我們還會加入一些新的功能，所以當正式的遊戲推出時，看起來將會比Shane剛剛所秀給你們看的東西要好很多。」

Shane放了一段遊戲中的過場動畫，但是沒有聲音。Shane表示：「由於我們才剛剛完成這一段動畫，所以我們還沒有時間配音。但是你可以看到，我們使用了跟迪士尼動畫的做法，人物的臉部表情僅用幾條肌肉的紋路構成，這樣一來在處理人



頗具卡通風味的過場動畫

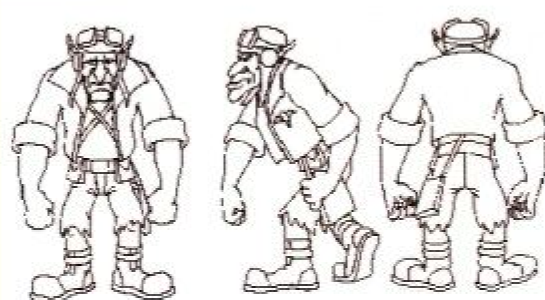
物的表情上可以更加生動。」筆者看了一下動畫，發現所有的人物的表情果眞是相當傳神，而且變化很大。雖然動畫還沒有配音，但是從人物的表情以及動作，筆者也就能夠大約的猜出到底發生了什麼事。Shane表示：「由於圖形都是在Capital所繪製，所以當我們在編完過場情節後，還要將整個動畫先分段繪製出一格一格的圖形，也就是業界所說的「分鏡」。由於分鏡的好壞能夠決定一段動畫是否能夠達到它所應該傳達的訊息，因此在Blizzard我們請了專業的電影分鏡人員來爲我們繪製這些分鏡圖。我們對於配音也相當注重，因此我們請了許多著名的卡通配音師來爲遊戲配音。」



魔獸族的勇士DUROTAN

遊戲中也會有許多的魔法供玩家使用，例如在遊戲中有一段劇情是Thrall使用變身術，將自己變成了矮人族的人，並且來到了一間裡面有許多矮人族的女人的房間。矮人族的女人與人類的女人有相當大的不同，最顯著的差異就是矮人族的女人全身都是毛。她們的毛越多，就是代表著美麗。其中有一個女人愛上了變身後的Thrall，但是Thrall並不喜歡她；不料Thrall的變身術失靈了，無法將自己變回原來的樣子，因此一直受到該女的糾纏。Shane哈哈大笑的解釋著，遊戲中也會有許多幽默的點子，因此玩家將會覺得這個遊戲非常有趣。

這時筆者再度詢問遊戲的特色時，Shane Dabiri說：「基本上遊戲一開始的故事就好像我剛剛說的一樣，Thrall逃離了被人類奴役的生活，回到了魔獸的地盤。因爲戰敗後的魔獸全部都潰不成軍，分散在不同的地方，因此Thrall他的首要任務，就是想辦法再次的將這些魔獸團結起來。這就是遊戲一開始的部份情節－我不想告訴你們太多，因爲這樣會破壞玩家玩遊戲的樂趣。總而言之，在團結所有的魔獸的程序中，Thrall成爲了一個相當好的首領，從這裡你可以看到，本遊戲不只是一個小小的冒險遊戲，而可說是一個巨大並且震撼人心的大型冒險遊戲－整個遊戲的故事焦點都是圍繞著Thrall這一個角色所產生的。在遊戲故事中，Thrall不止是將魔獸族再一次的團結起來，而他也會爲他父親之死報仇；Thrall也會在遊戲中的某一點再次的遇到他以前的人類主人，並且給他們〝上〞幾堂課，讓他們瞭解以後他們再也不能奴役魔獸族。這些大約就是我目前可以透露的有關故事內容。


▲一臉酷像的GROM


▼具有一雙巧手的GAZLOWE


將人物與場景合而為一的情形

至於WA的操作界面，將會與市面上大部份的冒險遊戲使用的介面大同小異。玩家若要走到畫面上的任何一點，只要在該點上面按一下，主角就會自動的走過去。如果畫面上任何的物品可以對玩家有所用處的話，當滑鼠游標經過該物件時就會變形。基本上玩家還可以搭配一些動作來進行遊戲，例如『拿』、『看』、『推』…等等數十種不同的動作指令來與環境互動。

WA最大的不同，就是遊戲在動作選取時是使用浮動選單方式，也就是說當玩家想要對某一點進行某種動作時，只要在該點上按一下滑鼠右鍵，就會在該點出現出一張選單，上面會有各種可以進行的動作顯示出來，玩家只要選取欲進行的動作，主角就會照做其動作。當玩家在檢查某一件物品時，Thrall會以對話的方式告訴玩家執行動作的結果。例如玩家如果進行〝檢查那座山〞的動作，Thrall就會以語音告訴玩家：〝那確實是一座山〞我們所設計的遊戲操作介面，將會是相當容易使用的；玩家只要花一點時間就熟悉遊戲操作的方法，而不是花很多的時間去學如何使用它。我們寧願讓玩家們多花一點時間享受遊戲。」



與猛獸相伴的 ORGRIM

當筆者問及遊戲是否會採用全場語音的方式，來表現出遊戲的對話時，Shane Dabiri回答：「當然！在所有對話之中，玩家都會聽到語音。Bli-zzard特別為此請到了好幾個在業界有名的卡通配音師。我不知道你有沒有看過一部叫作Transformer的卡通？我們請到的其中一個配音師，就是卡通裡Optimist Prime的聲音。還有另外一個配音師，更是在一部即將推出的電影中占了極大的角色。我們覺得一個冒險遊戲是否能夠成功，完全取決於裡面的人物表現是否生動；既然我們決定要加入全程語音，那麼一個角色是否能夠生動，就全看在配音的人是否能將那個角色的性格發揮出來。因此，我們請到了專業的人員來配音，以取得最好的效果，而不是叫幾個辦公室裡面的程式設計或美工隨便配兩句音。」



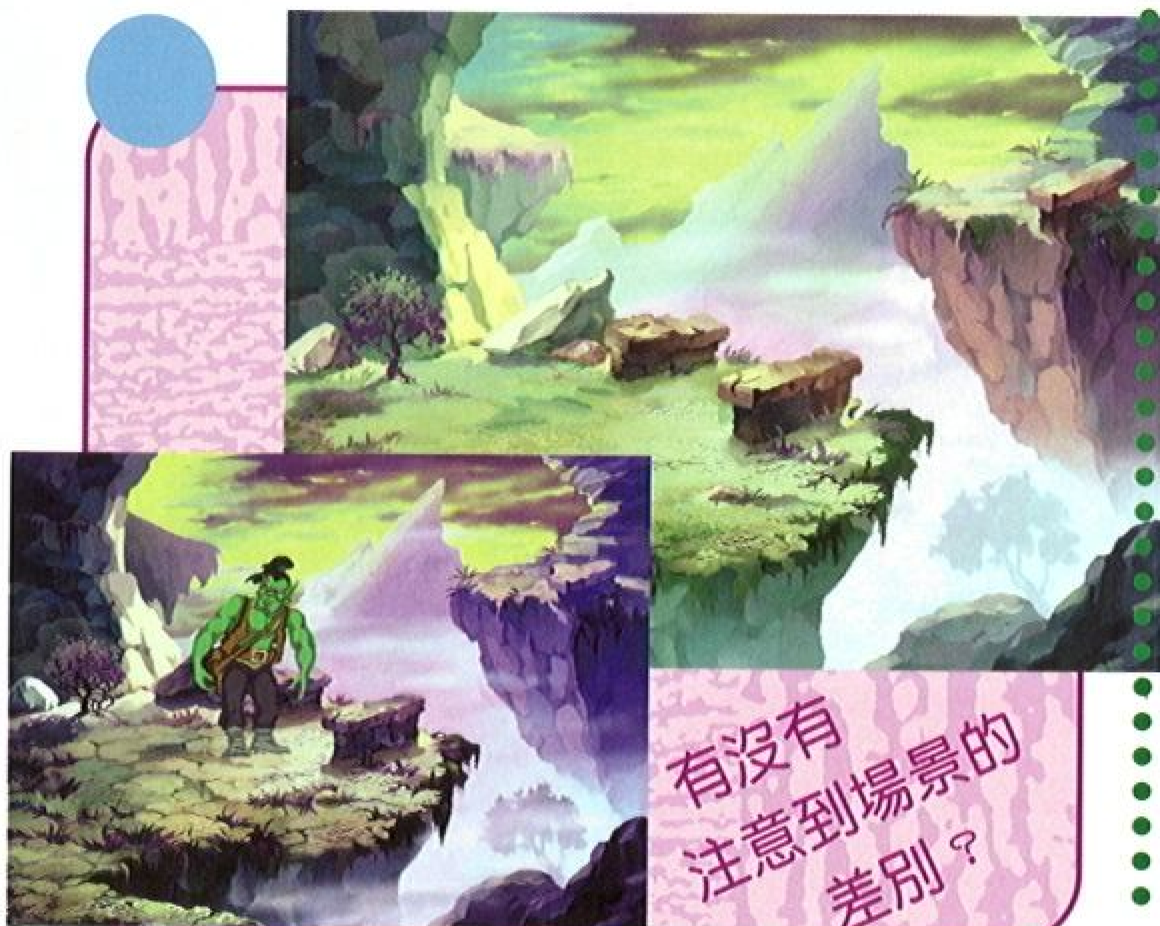
玩過魔獸爭霸的玩家應該都很熟悉的 ZULJIN

至於遊戲的背景音樂呢？「我只能告訴你：好極了！」Shane Dabiri興奮地回答。「如果你聽過「魔獸爭霸」裡面的曲子，Warcraft Adventures的曲風就是和那些曲子一樣，充滿著中古以及文藝復興時代的風格。不知道玩家們有沒有發現，在Beyond the Dark Portal的光碟中，如果你使用CD Player撥放最後一個音軌，你就會發現我們放了一首秘密的曲子，是一首類似狄斯可曲風的變奏音樂。像那樣的曲風，也會在Warcraft Adventures中出現，不過遊戲中大部份的曲子都還是根據故事的劇情而製作的。我只能告訴你，這些曲子會帶給讓玩的人一股相當震撼的感覺。」

聲音效果如此突出的話，那畫面呢？Shane Dabiri說：「遊戲中的人物將會全部以動畫來顯示。事實上，在遊戲中Thrall將可以造訪六十多個不同的地點，四個不同的國度。每一個角色都是由超過四百張不同的圖片所構成的，因此人物的動作看起來將會是非常圓滑。至於場景，我們是根據當初設計「魔獸爭霸」時的藍本所設計的，因此玩家看到某一個場景時，可能會記得：啊！我知道這裡，我在玩「魔獸爭霸」時看過。反正總而言之，這個遊戲將會是很酷就是了。」

最後筆者問及這個遊戲是否會中文化，在設計訊息顯示程式時，是否考慮到使用2-bytes顯示系統，以支援像中文、日文、以及韓文這些語言時，Shane Dabiri說：「我們Blizzard在設計遊戲時，在初期就會考慮到以後產品可能會被〝本土化〞（Localization）；因此在設計時，就盡量將遊戲的訊息部份與主程式分開，也就是說，當有人願意翻譯遊戲內容時，他們只需要修改一、兩個檔案，而不是將主程式叫出來，然後重新修改一番。至於顯示2-bytes文字方面，我對我們的程式設計師相當有信心，他們寫的程式一定能夠讓遊戲顯示中文的。我們就曾推出過日文版的〝魔獸爭霸〞，而〝魔獸爭霸二代〞也即將推出日文版本。」

WA將會是Blizzard向冒險遊戲挑戰的第一個遊戲。就筆者看來，遊戲本身已經比一些LucasArt所推出的遊戲要精采了，玩家們千萬不可以錯過。



有沒有注意到場景的差別？

特別報導

記者：莊振宇



魔獸爭霸太空版

－Star Craft

在轟動世界各地的〝魔獸爭霸〞系列後，Blizzard這次將戰爭的舞臺移至太空中，並且將對戰的種族增加爲三個，而設計出這一套Star Craft（以下簡稱SC）。同樣地，筆者也訪問了遊戲製作人Shane Dibiri，請他來談談這款即將推出的大作。

遊戲中的過場動畫，圖片數至少在數千張以上。

「我們設計SC的唯一目標就是取出「魔獸爭霸」中最好的成份，將它們修改得更加進步，然後加入SC中。」Shane Dibiri表示，「在「魔獸爭霸」中，玩家可以操作許多單位，然後一窩蜂地衝進敵人的據點中；也就是說，「魔獸爭霸」的玩法是以量取勝。在SC中，我們特別修改了這一點，我們將所有的單位設計得更加獨立，讓玩家使用人海戰術時反而會吃虧。因此，在玩這個遊戲時，通常行動的應該都只會是一、兩個單位。我們認爲這樣可以使遊戲更加地具備戰略的成份，而且遊戲中的單位會有一物剋一物的特性，所以玩家必須要仔細地擬定進攻計畫，才能夠獲得勝利。」

「遊戲中不同族群的敵人都有不同的特性，每一個族群都有其特長以及弱點，讓我來一個一個的介紹。」Shane Dabiri表示，「遊戲中有個族群叫作Zerg，他們是一種類似生化科技的族群，所有的兵種及單位都是從蛋中所孵出來的。Protoss則是一群科技相當進步，而且不斷的在研發新武器的人種。Zerg與Protoss是遊戲中主要的兩個敵對種族。

玩家們也許會覺得Protoss在遊戲中佔有較大的優勢，但是其實卻不然。在遊戲中，Zerg人種的DNA在不斷進步當中；他們在遇到一個新的種族時，可以將他們同化，然後取其DNA中進步的地方加入自己的族群中。這樣一來，既使他們只是生體構成的，在戰鬥上的能力卻不會輸給裝甲武器。」筆者仔細地看了一下Zerg種族的武器圖表，發現果不其然，所有的單位都是由肉體所構成的，就連具飛行能力的單位也是長得像鳥一般的生物。因此，Zerg並不需要將玩家的單位完全摧毀，只要將其同化，玩家就會損失該部隊了。



擁有先進科技及強大火力的Protoss部隊。

Protoss所持有的特點，則是他們所使用的部隊威力相當強大，筆者在示範時看到了其強大的威力。在Protoss與Zerg的部隊進行一比一的戰鬥時，筆者發現Protoss的部隊能夠在一邊攻擊時，一邊很快速地移動，躲開了Zerg部隊大部份的攻擊。還有，就算Protoss的部隊被打中了，其裝甲也不會馬上損壞，因爲Protoss部隊的外層都會有防護罩來保護其裝甲。而且Protoss的火力也相當強，每一個部隊都會有一種以上的武器，交互連續發射，有一些部隊更會有強力的炸彈，可以一發致敵人於死地。不過Zerg特殊的生產方式，卻可以令強大的Protoss也會畏懼幾分。



可與敵同化及以量取勝的Zerg部隊。

「Zerg所有的部隊都是從卵所變來的。Zerg具有一次大量產卵的能力，而這些卵可以孵化成各種部隊。」Shane Dabiri表示，「也就是說，Zerg的生產能力相當強大，他們的弱點雖然是火力以及裝甲都不足，但是卻可以像蝗蟲一樣，一次大量的部隊蜂擁而上，讓敵人招架不住。這也就是Zerg所令人害怕的地方。」



具月特殊隱形能力Terran部隊。

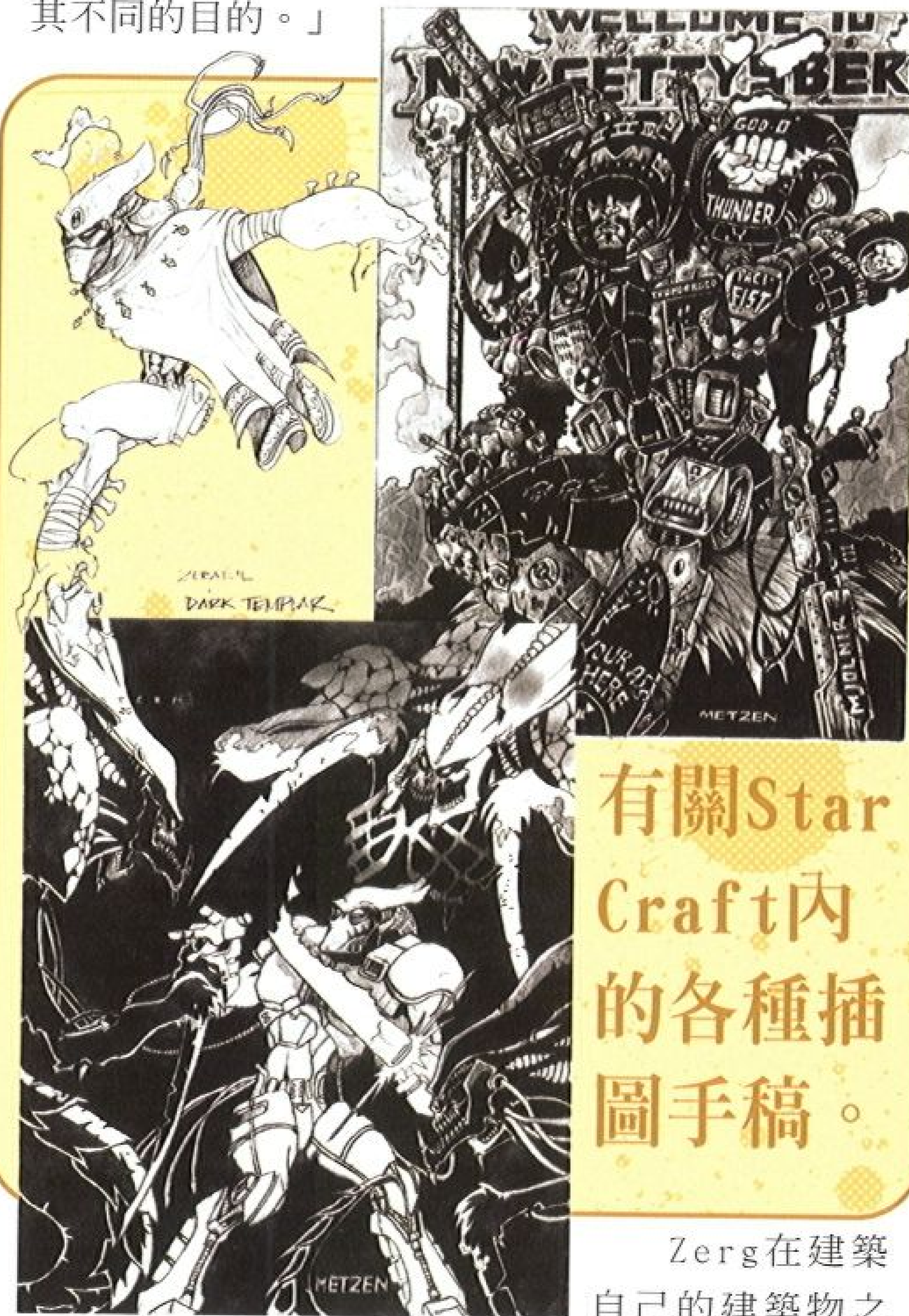
至於遊戲中的第三個族群—Terran，則是屬於較偏向人類的族群。他們可以善用許多資源來建立許多部隊，但是Terran的部隊本身沒有防護罩，也沒有強大的武器，當筆者看到Shane　展示Terran與Protoss一對一的對決時，發現Terran部隊很快地就被幹掉了，而Protoss的部隊卻毫髮無傷。Shane Dabiri表示：「不用擔心，Terran的部隊有一種秘密武器，是其它種族所沒有的，就是他具有隱形的能力。Terran的部隊可以在進入隱形模式後潛入敵人的大後方進行破壞，因此其能力也是不容小看的。還有，我想要補充的一點，就是Terran還有一個很強的能力，就是Terran所有的建築物都是屬於可以移動的，也就是說，玩家可以將建築物整個移動到其它的地方去。」的確，當他展示Terran的隱形能力時，筆者發現不但Terran的部隊可在移動時隱形，連在攻擊時都可持續隱形。Terran的特點就是這個，當敵軍遭到攻擊時，就已經太遲了。





在厚重的裝甲下有強大戰鬥力的士兵。

Shane　Dabiri表示，「遊戲中就是以Zerg、Protoss，以及Terran的戰鬥所構成的，但是主要還是Zerg與Protoss之間的鬥爭。故事是這樣的：Zerg與Protoss都是屬於外星的人種，有一天他們來到了人類（也就是Terran）的地盤，就光明正大地開始在人類的地盤上打戰，互相爭奪這塊根本是屬於人類的領域。因此你可以看得出來，人類只能算是兩族鬥爭之間的受害者而已，主線故事還是圍繞著Zerg與Protoss兩族來發展的。總歸來說，Protoss是想要占領人類領域的種族，而Zerg基本上只要是遇到新的族群，就想要與他們同化；而人類（Terran）則是要保護自己的領域，可說是各有其不同的目的。」



有關Star Craft內的各種插圖手稿。

Zerg在建築自己的建築物之前，必須要經過一個相當麻煩的步驟，Shane Dabiri指著畫面上的Zerg建築物表示著，Zerg部隊必須要在欲建築的地方上面先產一種叫作Creep的生化物質，然後才能在該處建築。Zerg的建築物也是生化材料所構成的，而且它的根部會一直向地面往下長，也就是說Zerg的建築是「長」在地上的；不過當地面鋪上了Creep之後，就只有Zerg可以在那邊建築了。因此，這一個步驟可以說是Zerg的缺點，但也可以說是他們的優點。

由於Protoss是遠到而來的「客人」，因此他們並沒有地面建築物。取而代之的，是他們有許多超級大型船艦來代替一些基地建築的功能。由於Protoss是在人類的地盤上打仗，因此人類控制著所有的資源。Protoss在沒有資源的情況下，他們的部隊都只好從他們的星球上利用光速傳送到戰場上。不過，Protoss有著一個相當大的限制，就是所有的部隊所使用的能源，都是由母艦所傳送的，也就是說，部隊並不能離開母艦太遠，不然就會失去動力，因此Protoss的部隊都是一起行動的。當玩家想要使用Protoss進行總攻擊時，則要連母艦也一起移向敵方陣地裡，因此也會在強大的火力下

對自己的母艦造成威脅。

總歸來說，Protoss的部隊雖然是火力及裝甲都很強大，但是其行動卻受到了距離的限制，反觀人類雖然在裝甲及火力上很弱，但是他們擁有隱形技術，還有他們的部隊可以進行打帶跑戰術；Zerg則是可以利用同化的能力，將敵人的部隊變成自己的部隊。因此，所有的種族都各有其優缺點，可以讓本遊戲可說是一個相當平衡的遊戲。



Terran的先鋒部隊對Protoss前線展開強襲

筆者在觀看Shane Dabiri展示後，親自了玩了一下SC，發現有不少優點：遊戲採用了四分之三的固定視角，讓玩家不但可以一次對戰場上的情況一目瞭然，而且各部隊的圖形看起來也相當立體。在SC中有能見度的設計，除了我方部隊的週遭附近外，其它的地方則會是變成黑黑的。也就是說，以往在一般的即時戰鬥遊戲中，玩家只要走過某個地方，地圖就會永久顯示出來的情況，在SC中被取消了。筆者認爲這才能增加遊戲的眞實性，在擬定戰略時得隨時注意發展情形。

雙方人馬隔著河流毫不留情地對轟。

光影的效果在SC中更是令筆者吃驚。所有的部隊或是建築物都會有其視線範圍，而在範圍之內的地面則會有類似探照燈一樣的效果；由於SC地圖本身使用的像素比Diablo所使用的要細很多，所以當一個部隊在移動時，打在地面上的燈光效果眞是令筆者嘆爲觀止，相當地漂亮而且平順。在兩軍交戰時，雙方部隊所發出來的砲火，更是會將黑暗的宇宙照亮成五彩繽紛的顏色；尤其是在大量的部隊交戰時，更令玩家有身歷其中的感覺。

爆炸效果在SC中更是一項經過精心設計的功能。爆炸的火燄相當流暢地顯示出來，並且給筆者一種在無重力情況下所發生的感覺。部隊或是建築物在爆炸後，會有許許多多的碎片及殘骸到處在畫面上飄動，這些殘骸會一直保存在地圖上，直到它們飄到地圖之外。因此，當兩軍進行一場大戰時，

Protoss部隊正侵攻



不但聲光效果俱佳，而且被摧毀的部隊所留下的許多殘骸，更會讓人有剛剛經歷過一場大戰的感覺。

在操作方面上，SC與其它的即時戰鬥類型的遊戲並沒有什麼兩樣。不過，値得筆者一提的是，當玩家在SC中選取許多部隊同時要進行動作時，所有的部隊都保持著被選取時的隊形來移動，而不是像其它的遊戲那樣，隨便任意的改變隊形。在這個遊戲中，部隊的隊形是決定勝負的一大要點，Shane Dabiri表示，如果玩家能過善用隊形，依照各部隊不同的特點編排進攻隊形的話，可以達到四兩撥千金的效果。在兩軍正式開火時，筆者發現所有的部隊都會在目標旁邊進行「8」字形移動並開火。也就是說部隊並不會就停住在目標旁邊，然後呆呆地站在那邊對各自開火。部隊的速度在遊戲中，也是玩家在進行戰鬥的考量之一；如果玩家部隊的速度較快，在交戰時則能夠躲過大部份的敵人攻擊。

如同暗黑破壞神一般StarCraft也可以上



你可以發現，SC的戰鬥是快步調並且無情的。Shane Dabiri說著，「玩家必須要在戰鬥前仔細地計畫進攻的方式；在戰鬥時，必須要能熟練且快速的控制每一個不同的部隊，因此可以說是一個相當要求技術的遊戲。對於一些厲害的戰略遊戲玩家來說，等這一套戲推出時，他們又可以找到新的生活意義了。」

本遊戲的優點還不止這樣而已。玩家將可以在遊戲中享受到30多個不同的任務。SC的任務種類相當多，包括在宇宙中的對戰、在星球表面的對戰、或是在大型建築物中對戰。玩家們也可以免費連到Battle.Net上面進行多人連線。目前來說，玩家可經由Battle.Net或是IPX網路連線進行8人對戰模式，不過有可能的話，Shane Dabiri表示會將連線的人數增加到十六同時連線。玩家使用SC連線到Battle.Net時，玩家進行遊戲的記錄都將會被保留在Battle.Net的伺服器上，也就是說，每一個玩家的戰績都會被記錄下來，用以進行各種的比賽。玩家只要看看戰績記錄，就可以知道自己是不是戰略的高手。本遊戲預計會在今年暑假推出，臺灣的玩家絕對別錯過這個遊戲哦！

「魔獸爭霸」、「暗黑破壞神」

製作人Shane Dabiri專訪



Shane Dabiri接受筆者訪問時的情形。

雖然已經成立了公司，但基本上Blizzard仍算是一個小型的遊戲設計小組，因此不像大型的設計公司，他們一次只會製作一個遊戲，因此旗下所以的遊戲只有一、兩個製作人。Shane Dabiri就是這些令Blizzard出名的遊戲的製作人，他的作品有在臺灣轟動的「魔獸爭霸」系列、「暗黑破壞神」以及即將推出的「Star craft」以及「Warcraft Adventures」。今天筆者代表軟體世界雜誌有幸能夠來到Blizzard訪問Shane Dabiri，見見這些名遊戲背後的靈魂人物。據公關部Susan Wooley表示，雖然常常有媒體到Blizzard訪問遊戲製作人，但是從臺灣來的還是頭一遭，更是讓筆者感到相當光榮。跟Shane握手後，筆者便打算三個月不洗手了。以下就是訪問的詳細內容。

Shane Dabiri：以下簡稱S
筆者：以下簡稱筆

筆：對於最近推出的〝暗黑破壞神〞(Diablo)，我想要請教幾個問題。請問你是從哪邊得到設計〝暗黑破壞神〞的靈感？我之所以這樣問，是因為該遊戲的感覺與其他的遊戲迥然不同。

S：這個遊戲的主意，原先是從Blizzard North公司那邊想到的（Blizzard North原本的名字叫作Condor，後來與Blizzard合併）。不知道玩家們有沒有玩過一些很早期的龍與地下城（AD&D）的遊戲？基本上這一類的遊戲不外乎都是在地下城裡面探險及尋找寶藏，裡面也會有很多的怪物讓玩家去砍殺。不過，很久很久以前這一類的遊戲是使用文字模式顯示的，於是我們就將該種類型的遊戲帶入新的時代，加入3D投影的圖形、加入多人連線的功能、加入不同種類的怪物、並且加入些許的故事成份，於是成品就是像〝暗黑破壞神〞這樣一個好玩的的遊戲。我們可說是將該種遊戲帶出其以往巢臼的功臣。

筆：我很想知道，在這個遊戲之中，既然鎮上的人要求英雄拯救他們，為什麼還好意思在買武器時收錢呢？照理來說，他們應該是要免費提供各種武器才對啊！

S：這眞是一個有趣的問題，從來就沒有人問我這個問題。原因很簡單，就是如果他們不收錢的話，雖然不會被怪物殺死也會餓死。他們總是要過生活的啊！所以這就是為什麼還是要收錢的原因。我想這也是一種互利關係吧！英雄到達地下城後，拿到了很多金銀財寶，然後回到鎮上向鎮民買武器，於是雙方面都分享到了地下城的財富，算是皆大歡喜吧！

筆：最近在Battle.Net上面有很多人使用作弊的手段橫行之上，不知道你們對這件事的看法如何？

S：我們為了這件事而推出的三個不同的修正程式，我想那些修正程式應該已經解決了在Battle.Net上面作弊的情形。但是每當我們的修改程式修改了遊戲的某些部份時，就會有玩家抱怨：我們不喜歡這裡被改了、為什麼要改那裡…等等的怨言。我們盡量讓遊戲設計得讓大家都能夠盡情享受，因此，每當玩家提出了一個意見，我們就會盡快推出修正程式來更改，或是加入新的功能於遊戲之中。〝暗黑破壞神〞裡面建有自動修改的功能，因此，我們能夠藉由Battle.Net將修改程式輕易地分發到每一個玩家的手中。也就是說，我們可以相當輕易而且快速的更改每一個玩家的程式，因此，對於在Battle.Net上面有人玩〝暗黑破壞神〞利用臭蟲作弊一事，哼！（不將作弊的玩家放在眼中的不屑之聲）我不認為那是一個問題。

筆：請問您眞的認為〝暗黑破壞神〞是一個RPG（角色扮演遊戲）嗎？

S：如果你以古典的眼光來看，沒錯！那的確是一個RPG遊戲。玩家〝扮演〞一個英雄的角色，來到了地下城探險、解謎、尋找寶物。在旅程的途中，主角本身的屬性會隨著經驗而增加。因此，嗯～我想〝暗黑破壞神〞的的確確是一個RPG。

筆：但是，遊戲中卻幾乎沒有與其他角色的交

談及互動關係。

S：的確沒什麼與其他角色的互動關係，不過我們會在Blizzard未來的RPG遊戲中加入這些成份。就像我剛剛所說的，我們對玩家們所提出來的意見相當重視，如果互動關係及談話是玩家們所追求的，我們一定會在未來的產品中加入這些成份。

筆：〝暗黑破壞神〞非常受歡迎，請問Blizzard是否打算推出其續集呢？

S：如果我們不推出二代，我們就是白癡。雖然我們還沒有開始正式的計劃，但是我們卻時常在討論推出二代的有關事宜。因此我可以告訴你，二代的推出是絕對有可能的。

筆：如果你打算推出〝暗黑破壞神二代〞的話，你是否也許會加入更多的故事情節呢？

S：那是一定的…

（正當Shane Dabiri要透露天機時，公關小姐Susan Wooley卻插嘴）

Susan Wooley：遊戲還沒有決定，所以我認為我們並不應該在這邊猜測這個、猜測那個。所有的內容都還是未知數。（筆者認為，她是要Shane Dabiri趕快住口，免得所有的東西都要被挖出來了。不過，就憑Shane Dabiri說的那幾個字，很多喜歡RPG的玩家就應該放心了吧！）

筆：由於〝暗黑破壞神〞大受歡迎，請問Battle.Net是否會負荷不了大量玩家上線呢？

S：絕對不會，我可以很有信心的告訴你，Battle.Net是我所見過最完美的一套線上服務。我們不會像其它的網路服務一樣，一天到晚網路大塞車，但是上線到Battle.Net的玩家數目，卻是比任何一個網上服務的人數都多。Battle.Net是最好的！它很安全，也很穩定，確實是一個令人驚訝的網路架構。



極力推崇Battke-Net線上服務的Shane Dabiri

筆：免費讓玩家上線使用Battle.Net，對玩家來說，固然是非常好的一件事，但是對貴公司來說，它的利益在那裡？

S：我們正在研究廣告方面，在Battle.Net上面讓其它遊戲公司登廣告。但是，我們之所以推出Battle.Net，不是為了要在Battle.Net上面賺錢，而是用它來讓我們的遊軟體功能更多，讓遊戲的銷量增加。你看看，多少人是為了上Battle.Net互相廝殺才購買〝暗黑破壞神〞呢？換句話說，我們可以將〝暗黑破壞神〞的成功歸功於Battle.Net。

筆：目前Battle.Net支援哪些遊戲呢？

S：只有〝暗黑破壞神〞。

筆：那Blizzard是否會推出修正程式，讓玩家也能在Battle.Net上面玩〝魔獸爭霸〞呢？

S：目前來說，我們沒有這樣的計畫。

筆：除了美國之外，Blizzard是否可能會在其它的國家設立Battle.Net的伺服器呢？

S：如果說某個國家有很多Blizzard忠實的玩家，我們當然會到那裡設立伺服器來造福玩家。

筆：為什麼在〝暗黑破壞神〞中，你決定使用3/4固定俯瞰視角，而不是眞實360度的3D視角呢？

S：使用固定的視角，讓我們能夠在圖形的細節上下更多的工夫。例如當血噴到牆上時，玩家會看到眞實的繪製血班，而不是由多邊形構成的血（多邊形的血筆者看過，看起來很假）。還有，一個地下城遊戲最重要的就是方向感，玩家要能夠記得自己現在處在何處；我們發現如果遊戲使用眞實3D視角，而且可以自由旋轉時，玩家們會搞不清楚自己現在身於何處。使用固定的視角，不但可以讓玩家對於周遭所發生的事都能夠看得很清楚，而且在戰鬥上也能夠更有效地操作主角。因此固定的視角，能夠讓遊戲感覺上更加緊湊。

筆：既然Blizzard對於設立像Battle.Net這種多人連線的服務頗有心得，那請問你們是否打算推出像「線上創世紀」那樣的多人連線遊戲呢？

S：因為Blizzard一向的宗旨，就是要設計A++品質的遊戲；雖然目前我們沒有這種計劃，但是如果這是遊戲界的發展趨勢的話，那我們當然會設計此種遊戲。對了！我對於Battle.Net還有一點要補充的，就是我認為Battle.Net一個相當好的優點，就是它很容易使用－比起任何一種其它的網路服務都更容易使用。玩家只要載入〝暗黑破壞神〞，選取進入Battle.Net的選項，就可以進入了。玩家不必經過覆雜的登入程序，更沒有要求玩家進行其它步驟；只要玩家一選Battle.Net，他們就會馬上進入在聊天室內，或是即刻能夠進行遊戲。我覺得這是在網際網路上面大多數的玩家所追求的簡單。這我想也是Battle.Net受到歡迎的原因。

筆：我發現〝暗黑破壞神〞的光碟上並沒有防拷保護（筆者使用光碟寫入機測試時，發現能夠輕易拷貝遊戲，其他公司的遊戲則會出現拷貝版本不能執行的問題）。難道你們不擔心會使盜版者有機可乘，而損害Blizzard的權益嗎？

S：我們當然有加入，就是玩家一定要把光碟放在光碟機中才能進行遊戲。我們也讓玩家可以載入一個不完全版，在朋友的電腦上以進行多人連線遊戲。基本上，我認爲這樣在美國地區就可以防止很多人盜拷遊戲。美國的玩家是這樣的，他們只要喜歡一個遊戲，他們就會花錢去買原版的遊戲。在美國只有極少部份的玩家會使用盜拷的遊戲，眞正盜拷問題嚴重的地區我想是亞洲以及中南美洲吧！

筆：我們來談談你個人吧！可否告訴我們爲什麼你會選擇進入遊戲設計這一行呢？

S：我很喜歡玩遊戲，當我得到第一臺AppleII電腦時，我就開始玩市面上所有推出的遊戲。當時我的父母親對我說，玩遊戲是百害而無一益的。他們說：〝你只會玩遊戲，以後怎麼可能靠這一行賺錢呢？你一定要用功讀書，取得學位，成爲一個醫生、一個律師、或是一個研究員。〞我一點都聽不進他們所說的話，電腦遊戲就是我的生命，無論是白天或是晚上，我花了所有的時間玩電腦遊戲，我從第一代的創世紀開始就一直玩到現在的銀河飛將系列…。這也是我會進入遊戲界的原因吧！但是，我覺得最吸引我的，還是電腦遊戲的科技，這是一個無論誰看到都會說：〝哇！這看起來眞酷！〞的產品。我常說，只要是想像得到的，都可以在電腦遊戲上實現。我可以說是完全被電腦遊戲吸引住了，所以這也就成爲我的工作了。

筆：你玩〝動員終極令〞(Command & Conquer)嗎？

S：我什麼遊戲都玩，你知道Blizzard的員工都叫我什麼嗎？他們說我是〝只要是裝在盒子裡的遊戲都會購買〞的人。市面上推出的遊戲我都會買。我會買最好的遊戲，也會買最爛的遊戲。我可以算是最道地的遊戲玩家，不論遊戲的風評如何，我認爲我都應該試它一試。我想，一個遊戲之所以會推出，一定有它的優點。沒有一家公司會推出沒人買的遊戲，因此，只要是上市遊戲，我都會買。

筆：你認爲〝魔獸爭霸〞在哪些方面比〝動員終極令〞要好？

S：我認爲在故事情節上，〝魔獸爭霸〞比起〝動員終極令〞要有深度。基本上，我並不想要引起一場爭執（也不想得罪Westwood Studio）。我眞的很喜歡〝動員終極令〞，那是一個很好玩的遊戲，我不得不敬佩設計出那個遊戲的小組。我也認爲那是一個〝不同〞的遊戲：喜歡玩〝魔獸爭霸〞的人是喜歡幻想遊戲的人，而喜歡科幻的玩家，他們就會選擇〝動員終極令〞。

筆：你們打算推出〝魔獸爭霸三代〞嗎？

S：推出的可能性當然是存在的，但是由於遊戲界的競爭太激烈，我們眞的不能夠在這個時候談論有關三代的細節。我想，我們是一定會推出三代的，因爲Blizzard的人都很喜歡這個遊戲，我們覺得二代已經是很好的遊戲了，我們當然會將三代設計得更好。

筆：你認爲電腦遊戲的未來在哪裡呢？

S：我認爲遊戲的未來發展趨勢就是〝網際網路〞。所有的遊戲都會有上網際網路進行對戰的功能；而且再過幾年，市場上將會有非常多的〝網際網路遊戲〞（筆者註：在美國網際網路遊戲(Internet Game)這個名詞的定義，是指專門爲網際網路所設計的遊戲，玩家只能在網際網路上玩，而不能進行單人模式。）可供玩家選擇。玩家將可以在網際網路上玩到各式各樣的遊戲，也可以與其他人共同進行探險，更有可能會有〝虛擬世界〞這一類的遊戲出現。人的生活方式將會從此改變，在白天，學生去上學、上班族去上班，可是無論你是誰，晚上一回到家，大家都會將電腦打開，連上線去扮演這個〝虛擬世界〞的一份子。我認爲再過幾年，遊戲的目的將不會像現在一樣那麼單純。遊戲將會成爲玩家與世界上其他玩家進行互動關係的一個工具。

筆：你認爲遊戲界將會取代其它的娛樂業嗎，例如電影界？

S：我不認爲遊戲界會〝取代〞任何一個娛樂行業，而是〝融合〞其它的業界。你可以發現，整個娛樂界已經開始慢慢的轉型到互動的形態，最近市面上出了很多互動式電影就是一例。我認爲，電影界會與遊戲界融合，而音樂界也會與遊戲界融合，但是沒有一個行業會去取代另外一個行業。

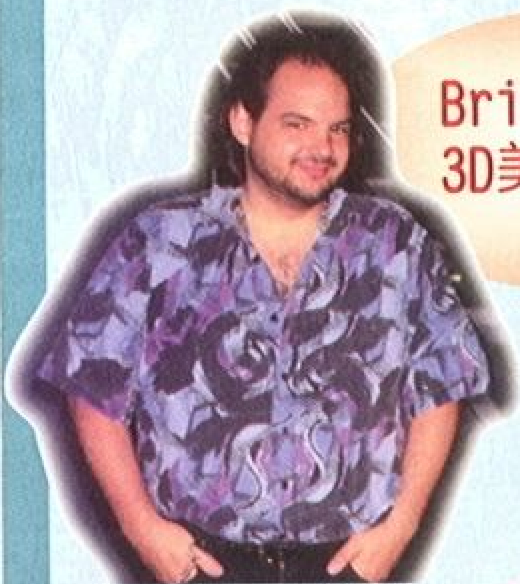
筆：最後，你有沒有什麼要對我們雜誌的讀者說的？

S：好像該說的都被你問了。不過，我聽Susan Wooley說貴雜誌即將發行第一百期雜誌，那我就賀喜軟體世界推出一百期吧！恭喜恭喜！等你們推出一百五十期或是兩百期時，不要忘了再來訪問Blizzard Entertainment喔！

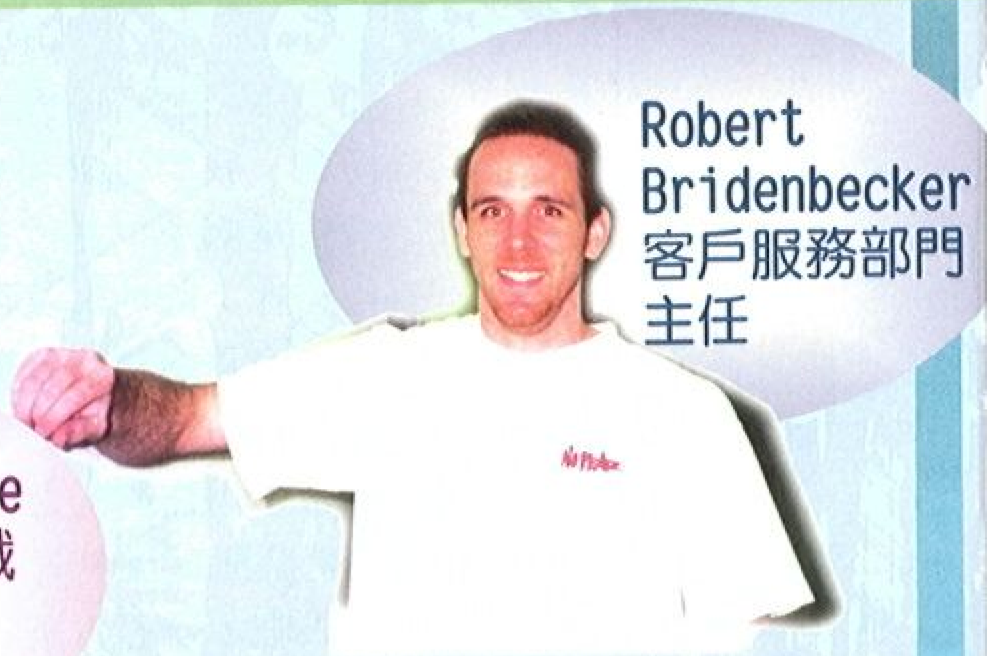
WARCRAFT

CONGRATULATIONS, SOFT WORLD!!
GREAT 100th ISSUE!
BLIZZARD ENTERTAINMENT

Blizzard
給軟體世界雜誌的百期賀詞

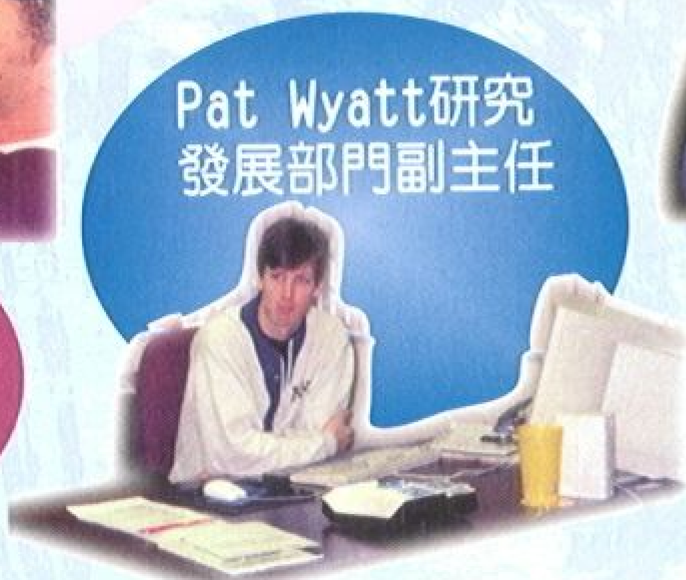

Brian Sousa
3D美工繪圖師


Brian Love
麥金塔遊戲
測試主任


Robert
Bridenbecker
客戶服務部門
主任

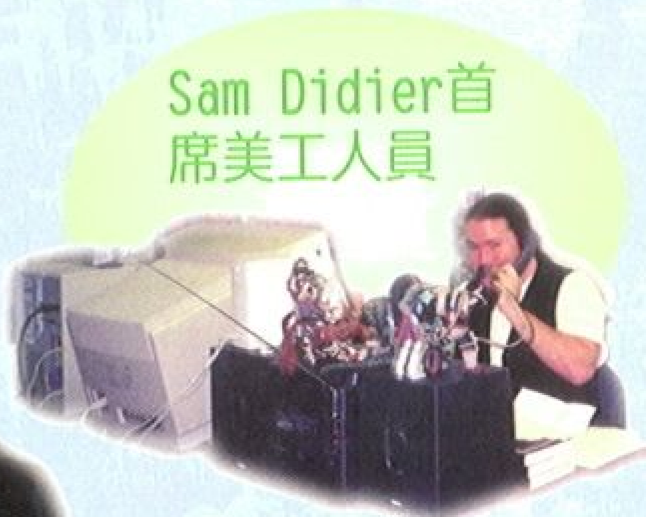

Trevor Jacobs
美工繪圖師


Chris Metzen
遊戲設計師


Pat Wyatt研究
發展部門副主任


David Berggren
美工繪圖師


Micky
Neilson美工
繪圖師


Sam Didier首
席美工人員


Pat Nagle網路
客戶服務主任


Frank Pearce
高級程式設計
師

結語

本次筆者眞的是很高興能夠訪問到Blizzard Entertainment。該公司對於遠從臺灣到此的軟體世界也相當歡迎。就像Susan Wooley所說的，中國人的市場將會是下一個世紀中最大的市場。

下一期就是軟體世界的一百期了。筆者將前往亞特蘭大，爲各位報導97年的美國電子娛樂展(Electronic Entertainment Expo 簡稱E3)，再加上筆者訪問另外一家遊戲公司的報導，請玩家們一定要購買。

特別感謝：Special Appreciation

Allen Chuang,representing Soft World Magazine,would like to express the greatest appreciation to those who made this special coverage of Blizzard Entertainment possible.Especially thanks to Susan Wooley,Shane Dabiri,and the creative dudes in Blizzard Entertainment.

天下御免 中文視窗版

溶萬物爲白銀・化干戈爲玉帛
讓你體驗千金買笑・錙銖必較的元祿商場



清朝的胡雪巖、
元祿的紀伊國屋文左衛門，
他們到底是什麼樣的人？
是簞食瓢飲還是酒池肉林？
是算及錙銖還是一擲千金？
元祿時代的商場，等你來讓它現形。
萬丈高樓，五湖四海，
酒家青帘，南柯一夢。
你、胡雪巖、紀伊國屋文左衛門，
都是爾虞我詐、斗酒淋漓的商人。







有錢的人是大爺？錯！
懂得用錢的人才是大爺中的大爺！
用盡各種手段叫官場爲你現形，
散發個人魅力讓歡場爲你屈膝。
人在江湖，隨心所欲。







十里洋場龍蛇雜處，
各類物產分佈在48個轉運港口。
囤積、哄抬、賤價，
市場價格唯你獨尊。
此時偕三五良朋，
笑傲沙場，何等豪邁。



御免



賄

文武一腳踢，高低四路通。
送禮，投其所好才是朋友。
給錢，不落痕跡才是藝術。
夫人、掌櫃、學徒、雜工、保鏢，
他們都可能成爲你的心腹樁腳。

妓

蝶戀花、花戀蝶，
豪情萬丈不敵繞指柔。
綺羅香澤輕啓朱唇，
掩映垂簾楚腰微握。
片片殘霞落地，
吉原藝妓讓你盤踞商場九五之尊。

鏢

日進斗金，勢必斷人財路；
樹大招風，難免引人妒嫉。
小偷、盜匪、採花賊、
海盜、流氓、地頭蛇、
廣納賢才、禮聘劍士，
隨護在側讓你橫行無阻。

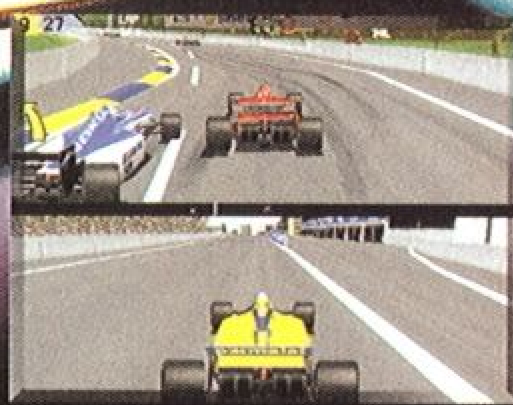
超級F1方程式賽車

POWER F1









霹靂男兒、熱血沸騰

產品特色:

- ◆提供多人與兩人分割視窗對戰遊戲模式。
- ◆您將擁有真實的一級方程式大賽車資料。
- ◆單一比賽、冠軍賽或是競賽模式任您挑戰。
- ◆本產品可支援DOS/WIN95系統、鍵盤、方向盤搖桿。
- ◆本遊戲畫面支援VGA、SVGA模式。

第三波台北.台中.高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售





EIDOS
INTERACTIVE

代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
BBS:(02)7189264・(07)2254993 http:// www.acertwp.com.tw

pod

第一套支援MMX™最新繪圖技術的賽車遊戲

- ■支援多種連線模式（包含Internet、Local Network、Modem、Null-Modem）
- ■每秒32張高速的貼圖技術，提供更為順暢的遊戲畫面
- ■挑戰先進的人工智慧
- ■SVGA全螢幕畫面顯示

支援Windows 95中英文版系統






代理發行．生產製造

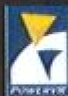
第3波文化事業股份有限公司

台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
BBS:(02)7189264．(07)2254993 http:// www.acertwp.com.tw



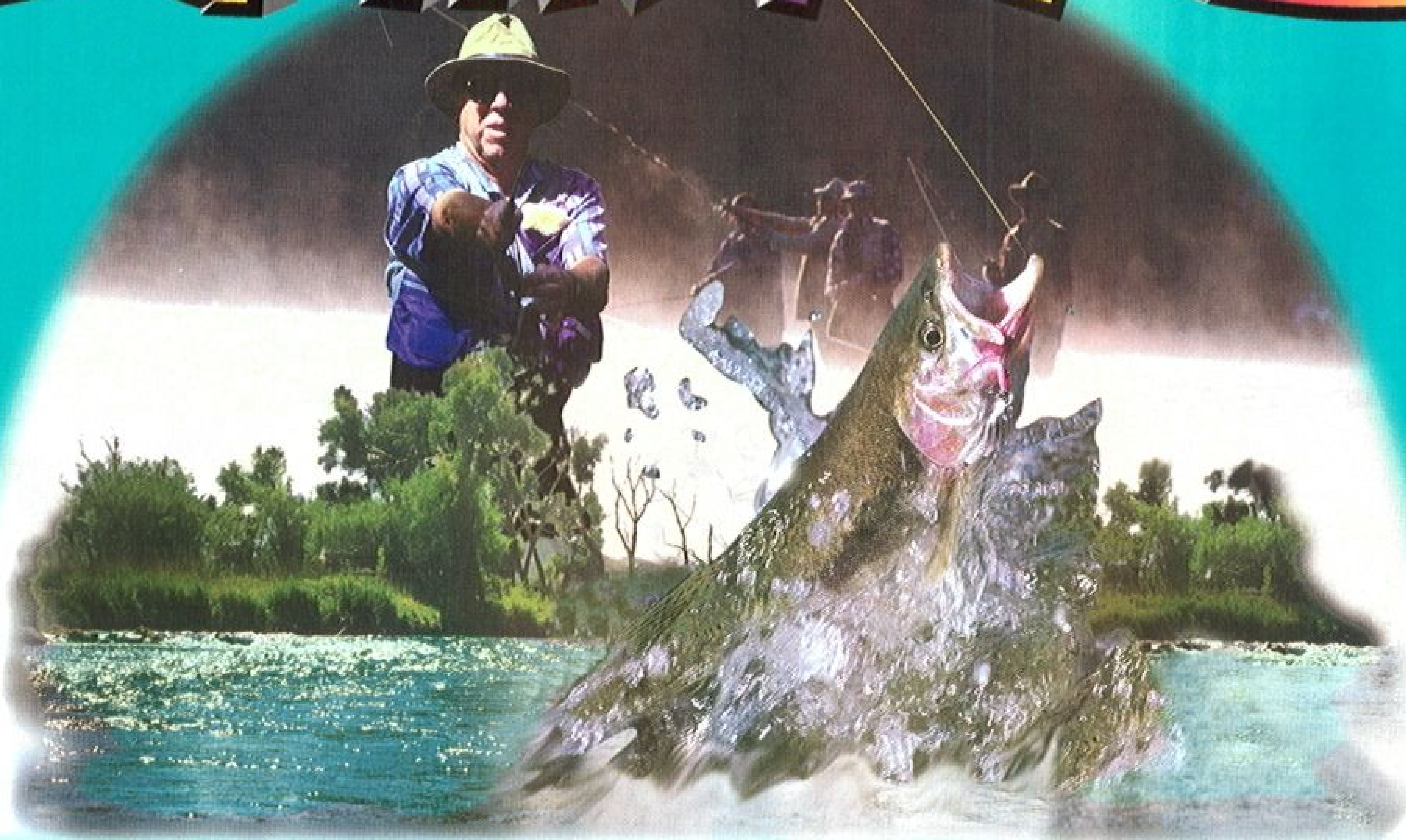




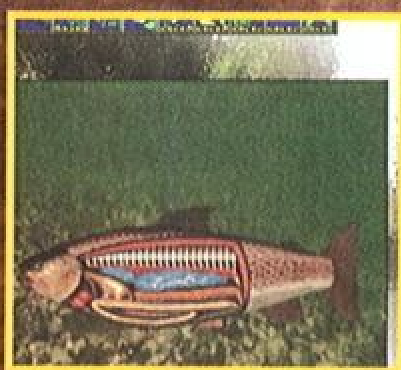



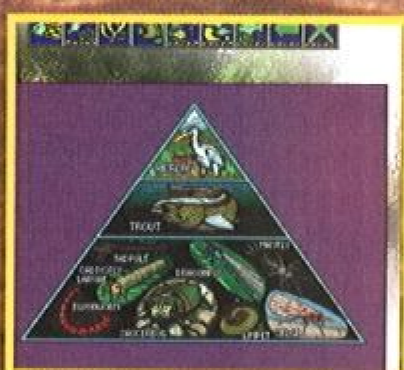


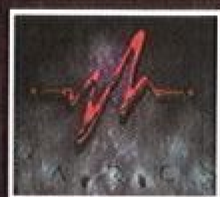












全臺灣小朋友的最愛洛克人又回來了！
這次將為全臺灣洛克人迷全副武裝
對 抗 邪 惡









- 全新更精彩的關卡內容洛克人將與您共同闖關
- 遊戲中可隨時呼叫同伴與您並肩作戰並打敗大魔王
- Windows 95中英文版及VGA,SVGA解析畫面支援
- 精彩的全螢幕卡通過場動畫盡收眼底
- 產品中文包裝內附PC Fighter六鈕搖桿(Gamepad),物超所值

MEGA MAN X3
洛克人X3

CAPCOM®

第三波台北.台中.高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售

代理發行 · 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
BBS:(02)7189264 · (07)2254993 http:// www.acertwp.com.tw

CAPCOM

Turbo版

超級快打方塊II









超級快打旋風再度席捲臺灣

重 現 江 湖

- 臺灣最受歡迎的超級快打旋風全新Q版可愛造形讓您愛不釋手
- 遊戲中您可儲存威力寶石並可善加運用計時寶石痛擊對手
- 遊戲中新增令人熱血沸騰的網路對戰模式讓您與親朋好友一決高下
- 個人電腦版中新增電視遊樂器版中所沒有新的特殊對戰模式
- Windows 95中英文版及VGA,SVGA 解析畫面支援
- 產品中文包裝內附PC Fighter六鈕搖桿(Gamepad),物超所值

第三波台北.台中.高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售

代理發行・生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
BBS:(02)7189264・(07)2254993 http:// www.acertwp.com.tw

GAMETEK

天天樂翻天 陪您一整天

FLIP OUT!

考驗您的記憶及反應能力
全部共十四個關卡 等著您來闖關
適合全家大小休閒假日時的最佳娛樂

遊戲中，在任何時候您都必須保持一塊磚塊在空中，然後找尋基台顏色與空中磚塊顏色相符者，將基台上的磚塊置換在空中，直到地板上的磚塊全部置於相同顏色的基台上，您也就過了這一關。

【支援 Windows95中英文版】

天天樂翻天











代理發行 · 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87875656
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
BBS:(02)7189264 ·(07)2254993 http:// www.acertwp.com.tw



結合『大富翁』+『紅色警戒』代表作

第三波97年暑假強檔力作！

ACME SOFT

代理發行·生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656

台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492

高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893

BBS:(02)7189264 · (07)2254993 http:// www.acertwp.com.tw

- 日式可愛畫風，熱鬧又有趣，各關卡場景超過1000種以上讓您愛不釋手
- 即時戰略的對戰模式，讓您身歷其境並可全盤操縱完全掌控
- 可單人與電腦對戰、最多可支援4人同時與電腦對戰
- SVGA畫面顯示、支援滑鼠及鍵盤同時操作
- 力邀知名樂團現場演奏收音，CD音源輸出讓您讚不絕口

- 第三波台北·台中·高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售
- 本廣告所提及之產品名稱或商標之所有權皆屬其原出品公司所有

格鬥戰神 絕招完全收錄

作者／HOW



前言

經過滅絕人寰的星際大戰後，賢明的智者【宙神】（ZUESON）在人類與巨顎族的支持下登高一呼，號召了星際間最強的八大勇士，並領導他們組合成強大的星際聯合軍；歷經多年征戰，終於逐一消弭了各星球間的戰亂。

正當百廢待舉，急待建立起新秩序的同時，宙神疑似遭受狙擊身亡，八大勇士的結盟頓時瓦解！於是各地梟雄立即兵戎相見，戰火彷彿有死灰復燃之勢！

身為八大勇士之一的你，誓死完成宙神遺志，但是面對強大武力的各方梟雄，將有不可預期的慘烈爭鬥…

狠毒的痛楚，即刻要撕裂你每一個細胞；狂暴的傷害，就要毀滅你的生存意志！

人物共同技

組合技	P＋P＋P
跳躍	↑
大跳躍	↓，↑
前衝刺	→，→
後衝刺	←，←
閃避技	P＋K
集氣	K＋A
蹲	↓
防禦	←
蹲擋	←，↓
反擊技	當氣集滿時擋住敵人的攻擊後，使用任一必殺技或超必殺技



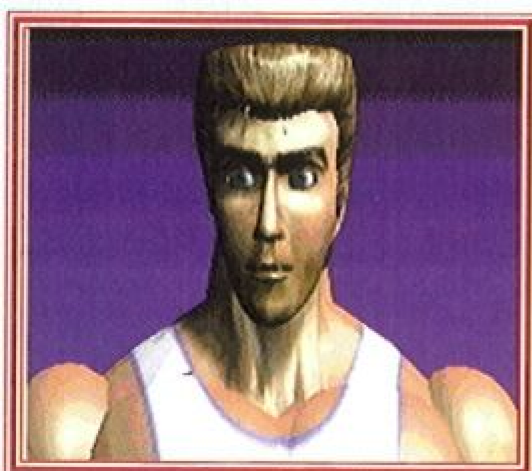
選擇對戰對手

除了狂肉霸、諾碼及賽伯肯的必殺技是無法用其他角色的必殺技來取消，其他一般角色的必殺技皆可用必殺技來取消。

角色招式表

凱士頓 Cax

性別：Male
年齡：31
身高：179cm
體重：83kg



聯邦軍團軍官，其融合星際間各武術於一身，武功高強。

招式名稱	技法	傷害度
氣功	↓，→+P	10
旋風拳	↓，←+P	10
翻龍踢	↓，←+K	20
奔龍出海	↓，→+A	40
飛龍旋擊	↓，←+A	50
狂風落葉	→，↓，→+P	80（超必殺技）
大氣功	→，↓，→+A	60

Super combo牆角無限段：用飛龍旋擊近身命中敵人後，馬上接翻龍踢連續攻擊對方致死。





水晶 Crystal

性別：Female
年齡：206
身高：184cm
體重：93kg

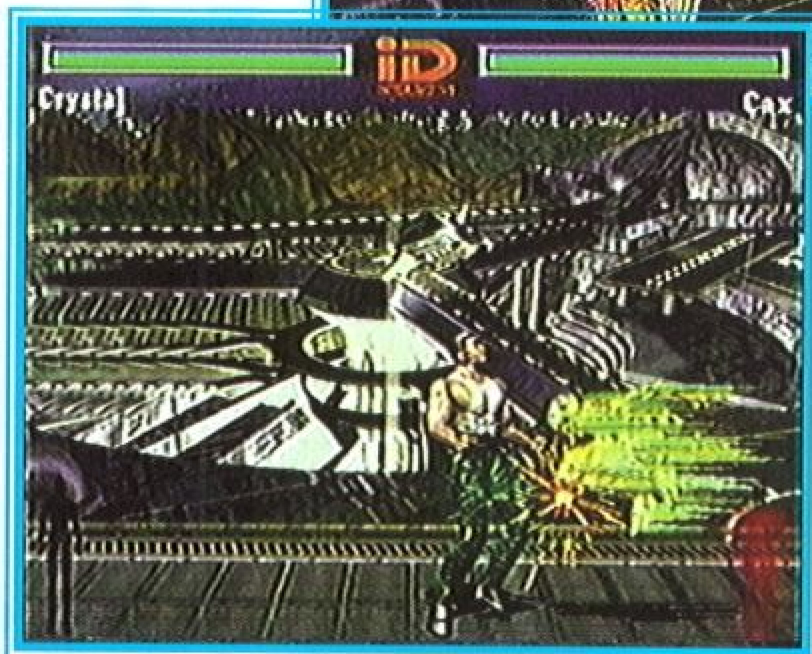


瀕臨滅絕的神殿族守護女神，是神殿族生存與復興的希望！

招式名稱	技法	傷害度
光影折射	↓，→+P	10
鐵膝頂	↓，←+P	10
小雲步	↓，←+K	20
晶瑩剔透	↓，→+A	40
光輝燦爛	↓，←+A	50
晶碧輝煌	→，↓，→+P	80（超必殺技）

Super combo 牆角無限段：用光輝燦爛近身命中敵人後，接晶瑩剔透連續攻擊對方。





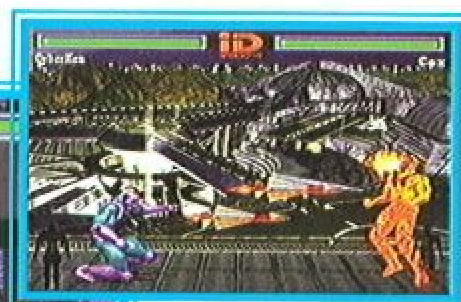
賽伯肯 CyberKen

性別：Male
年齡：46
身高：190cm
體重：114kg



原爲星際海盜，在多次慘烈的戰役中存活，身體一半是鋼鐵！

招式名稱	技法	傷害度
鐵口槍	↓，→+P	10
鐵旋拳	↓，←+P	20
鐵肩擊	↓，→+A	30
飛天轟頂	↓，←+A	60
後援導彈	→，↓，→+P	80（超必殺技）





狂肉霸 Ghoul



性別：Male
年齡：83
身高：227cm
體重：133kg

馬頭星雲巨顎族，宙神忠誠信徒，有與生俱來的神力及壯碩的体魄！

招式名稱	技法	傷害度
餓鬼大餐	↓，→+P	10
震土撼地	↓，→+K	30
霸王舉頂	↓，→+A	30
瘋狂坦克	↓，←+A	50
超級瘋狂坦克	→，↓，→+P	80（超必殺技）

Super combo 牆角無限段：將對方逼近牆角，用霸王舉鼎將對方連續摔死。





諾瑪 Norma



性別：Female
年齡：22
身高：175cm
體重：60kg

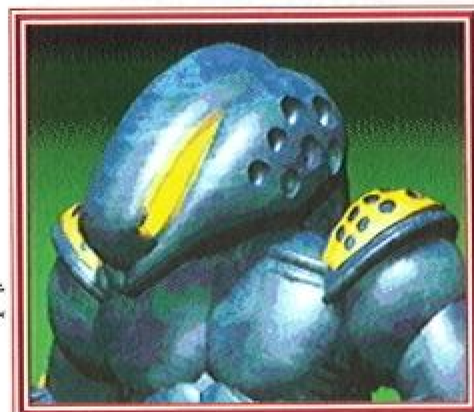
太陽系反抗軍首腦之女，驍勇善戰！其父戰死後，肩負領軍責任！

招式名稱	技法	傷害度
刺針	↓，→+P	10
鐵膝頂	↓，←+P	10
幻影腿	↓，→+K	30
雲步幻影	↓，→+A	30
翻龍踢	→，↓，→+A	40
女神轉世	→，↓，→+P	80（超必殺技）





怒肯 Nuken



性別：Male
年齡：18
身高：184cm
體重：192kg

昴星宿星雲軍團的武術教頭。全身武力裝甲，殺傷力超強。

招式名稱	技法	傷害度
鐵手砲	↓，→+P	20
瘋狂坦克	↓，←+K	30
蹦腿	↓，→+A	30
椎心刺骨	↓，←+A	40
幻步殘影	→，↓，→+P	80（超必殺技）





Super combo牆角無限段：瘋狂坦克命中敵人兩次之後，接椎心刺骨連續攻擊。

鐵頭 T.Iron

性別：None
年齡：145
身高：200cm
體重：81kg



鋼鐵王朝時期的殺人機器，經修改組件後，於聯邦軍服役。

招式名稱	技法	傷害度
鐵頭擊	↓，→+P	20
鐵勾拳	↓，←+P	20
鋼彈	↓，→+A	40
大鋼彈	→，↓，→+P	80(超必殺技)

Super combo牆角無限段：①↑A，→A，鐵勾拳連續攻擊四次②↑A，→A，鐵勾拳＋鐵頭擊



雷霆王 Thundro

性別：Male
年齡：71
身高：198cm
體重：76kg

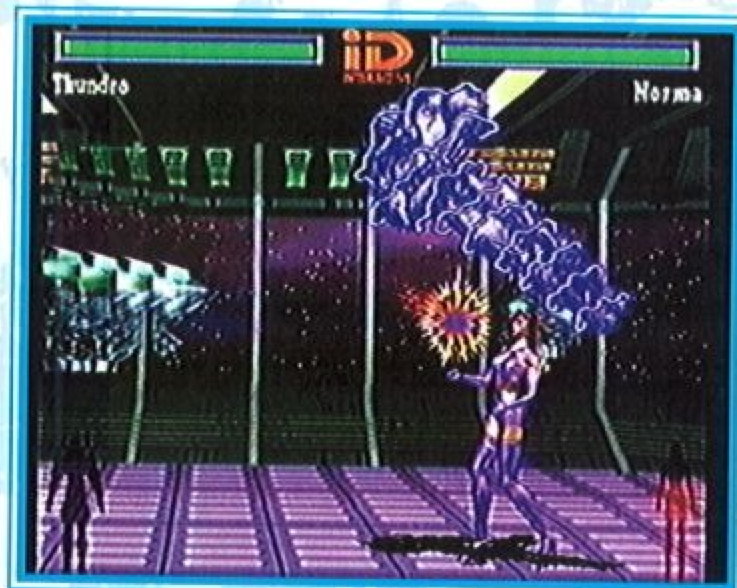


隱藏人物之一，在選人物的畫面同時，按下O，V兩鍵，便可選出雷霆王。

暴雷族酋長，統帥著聯邦最大軍團。其暴雷神功招招致命！

招式名稱	技法	傷害度
電光氣	↓，→+P	20
迅雷擊	↓，←+P	30
縱雷擊	↓，←+K	50
狂龍變	↓，→+A	60
暴雷神功	→，↓，→+P	100（超必殺技）

Super combo牆角無限段：↑A、電光氣、→A



宙神二世 Zueson Jr.

性別：Male
年齡：不詳
身高：不詳
體重：不詳



隱藏人物之二。在選人畫面同時按下K，I兩鍵便可選出。

宇宙中最神秘的強者，沒人知道他的來歷，但據說是宙神的後裔。武功高強，最大的嗜好是殘殺宇宙中的最強者。

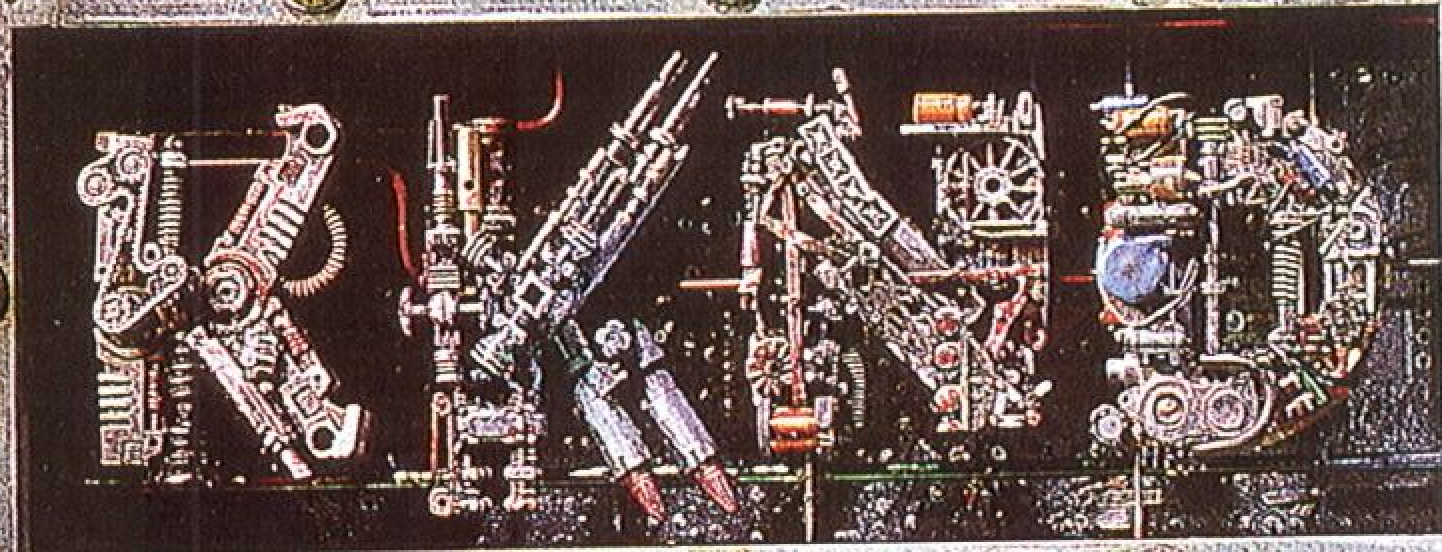
招式名稱	技法	傷害度
地獄火	↓，→+P	10
輕焰擊	↓，←+P	30
重焰擊	↓，←+K	40
三連焰	↓，→+A	60
魔焰齊發	→，↓，→+P	80（超必殺技）

Super combo牆角無限段：將對手打到半空中，再用輕焰擊連續攻擊對方致死。



本篇完

新世紀霸主 完全攻略



作者／HERO

『絕地風暴』是最近推出的即時戰略遊戲中較出色的一款，不僅擁有非常精細的遊戲畫面，在中文改版後音效表現得也相當不錯；雖然遊戲後半段的難度頗高，在中文化後也有一些翻譯上的問題，不過筆者還是將中文版的遊戲心得及簡單的攻略方式寫出來，再配合上一些重點圖片，希望對各位有相當的幫助。



1.當敵人在發現你的部隊火力過於強大時，有時會選擇撤退；但是如果你讓部隊展開追擊的話，很可能會被引入敵陣之中而陷入危險，因此要特別注意。

2.利用狹窄地形的戰法：先將我方部隊分散並埋伏在窄道兩旁，然後以移動較快速的部隊當誘餌，引誘敵軍攻擊後再經由埋伏區逃回我方地區，這時敵軍大多會以誘耳為唯一目標，而傻傻地經過埋伏區被我方圍毆至死。不過要注意兩點：a.埋伏的軍隊不可移動；b.不一定百分之百有效，端看對方情形而定。

3.儘量在早期多佔些油田，並讓能源站愈靠近油田愈好；另外每個油田至少有兩輛油罐車在運送資源，以增進輸送效率。

4.當資金充足而敵人數量頗多時，不妨多建造一兩座機械商店、鐵匠或野獸圍場，讓它們同時生產部隊以增進部隊製造速度。

5.儘快將敵人的鑽油平台及能源站摧毀，以斷絕對方的資金，否則你將有打不完的敵人及建物。

6.摧毀電腦敵方所建的防衛建築後，其大多會在原地重建，這時將可以大量損耗電腦的資金及減緩其它部隊的建造速率。

7.利用部隊的射程優勢，可以在敵人的射程距離之外予以攻擊；不過注意別用指令指定目標攻擊，要將部隊移往可攻擊敵人的最大射程範圍內，這時部隊將會對射程內的敵人展開攻擊，而較不會遭到反擊。

8.有效利用指定群體的功能，將不同種類的部隊編制成不同的群體，將可以有效地指揮移動及戰鬥，而不至於使手忙腳亂或形成移動上的障礙。

9.防衛高塔等防衛建築最多只能建造八座，而且造價不低，所以要建造在最緊要的戰略地點，以免形成浪費。

10.由於重型部隊可以輾壓步兵單位，所以有時在對付一大群的步兵時，就控制兩三輛移動較快速的部隊衝入敵陣，將可以更有效率地殲滅敵人，同時也可以讓你體會『虎入羊群』、『所向披靡』的快感。

11.別讓部隊離得太近，這樣不僅會造成行動上的不便，在遭遇飛彈或火焰攻擊時也會同時受損；尤其是步兵單位，最好別擠成一團，不然很容易就一起同享極樂了。

12.遊戲難度在後半段會增高許多，所以隨時

要多儲一些檔案，不然會很吃力的。

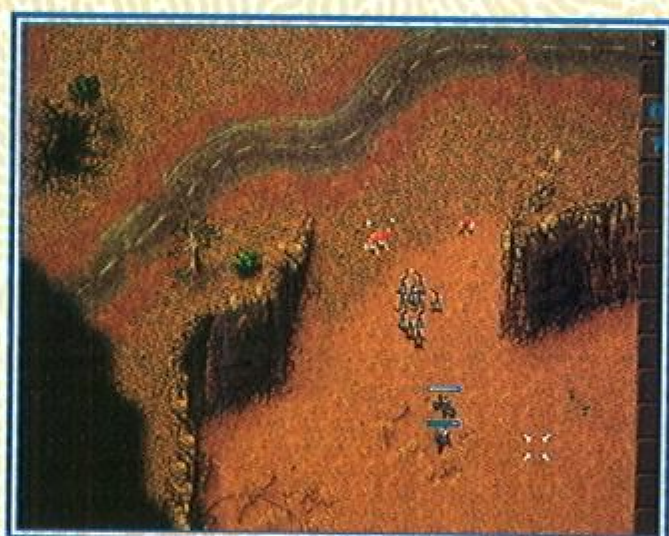


生存者軍

第1關　新世代

預定目標：消滅所有敵人

起始資金：1000單位


利用誘敵戰術將敵人各個擊破

最基本的練習關卡，只要消滅所有分佈在地圖各處的敵人即可過關。原則上只要將部隊集中，再將敵人各個擊破即可；不過要更有把握點的話，可以利用摩托車等機動性高的部隊至地圖各處探索，等到發現敵人蹤跡並遭受其攻擊時，再將其誘回我方部隊集結處，這樣追擊而來的敵人將會『忽略』這些集結的部隊，而在無還手的情形下被一一殲滅。

第2關　建立邊境偵察站

預定目標：收集資金至5000單位

起始資金：4500單位


將防守兵力分配在鑽油平台的左方及下方

一開始時我方部隊及基地位於地圖右上方，這時先將部隊移往下面的油井附近，再讓在一旁的『起重機』（就是油礦開採車）在部隊掩護之下，前往油田處並建立鑽油平台。接著我方得儘快建設能源站，完成後能源站的油罐車將會自動前往鑽油平台處載運原油並運回能源站來增加資金。

在這段開採的期間，我方部隊得分為兩隊，一隊守在鑽油平台與基地之間的窄道處，以防止左邊入侵的敵人；而另一隊則在鑽油平台的下方把關，以防從下方出現的敵軍。由於只要將資金增加到5000單位即可過關，所以就不需要建造其它建物或部隊，以免浪費重要的資金。

第3關　抵抗突擊

預定目標：消滅所有敵人

起始資金：1000單位


以人海戰術摧毀怪物卡車

與上一關相同的地圖，不過這次可以讓我們好好地表現，痛宰那些噁心的變種人了。先比照上一關的方式以兩隊守住基地，並在防守基地的期間無限量生產海豹特勤小組（價格為75單位的步兵），不斷地補充前線的戰力。

當擁有了足夠的兵力後（約二三十人左右），就分派十餘名的步兵把守鑽油平台左邊的窄道，其餘部隊則開始往地圖下方掃蕩。由於下方也有不少敵人兵力，所以要利用誘敵戰術各個擊破，並不斷地由基地方面增援兵力。

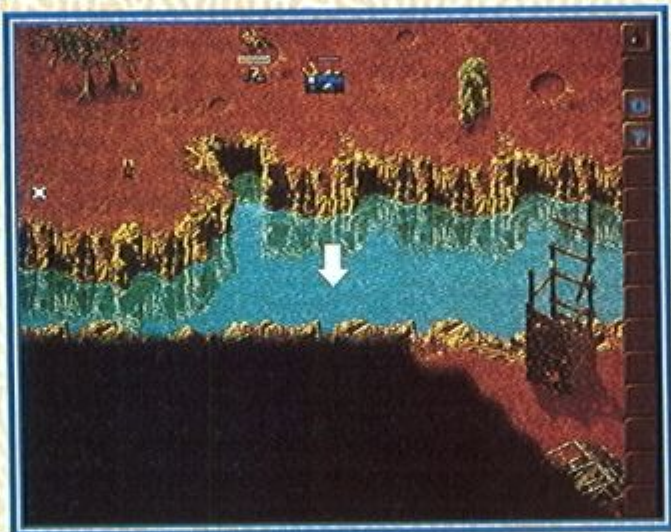
等到地圖下方的敵軍全被殲滅之後，再將這些遠征軍調回，與先前把守在窄道的部隊會合，接者再以優勢的兵力去掃蕩地圖左上方的敵軍部隊；不過敵人有一輛大型的怪物卡車會輾壓步兵，要特別當心。把這些敵人全部消滅之後，任務便告完成。

第4關　拯救偵察兵

預定目標：救出人質後退回原處

起始資金：0單位

由於本關開始有可以輾壓步兵的超級吉普車加入我方陣容，所以要好好地利用。首先將位於地圖左下方的部隊編制為三個群體：第一隊為偵搜隊，由摩托車及小貨車組成；第二隊為吉普車，負責攻堅及壓敵人步兵；第三隊則是步兵隊，做為火力支


目標偵察兵躲在地圖的左上角

援。首先將第二、三隊分散並留出一條通道，接著由第一隊去引誘敵人過來分別殲滅。

當部隊前進到地圖右下方時，將會遭到敵軍從上方及左方的圍攻（左邊明明已經沒有敵人了，眞是…），這時要特別注意別同時遭到數支部隊圍攻，所以可以先讓部隊再往回走，等到從地圖左邊出現的部隊全滅之後，再對付上方來的部隊。隨後沿著地圖右邊往右上方前進，這時要小心對方的怪物卡車，被數輛圍攻時可是很麻煩的。

等到抵達地圖右上方的河邊後，就派遣第一或第二隊速度較快的部隊，讓他們過橋並往地圖左上方搜索，不久後就會發現那名找麻煩的偵察兵了（爲了救一個人，犧牲這麼多人…）；當偵察兵被發現時，螢幕上便會出現一個往下的箭頭，同時在一開始部隊的出發點也會出現一個X的記號。只要小心地沿原路回去，別再招惹其它敵軍，等到偵察兵回到X處時，就算任務完成。

第5關　收費站

預定目標：消滅所有敵人

起始資金：5000單位


先派特遣隊攻下地圖右下方的敵人分基地

由於部隊一開始所在的戰略位置不太理想，因此先將移動式基地移往地圖左邊的河流下方，這個地區的地形不僅易守難攻，而且旁邊還有兩處油田，可說是相當理想的基地位置。先建造機械商店，再分別在兩處油田旁各建造一座能源站，接著再生產兩輛『起重機』，分別去開採這兩處油田，這樣我方就可以擁有相當豐盛的資金來源了。不過要特別注意敵人會從我方原來所在處的下方及右上方進行攻擊，這時要讓原先的部隊好好守住，尤其是右邊的鑽油平台及能源站，更容易成爲敵人攻擊的首要目標。

當兩座能源站及鑽油平台都已經正式啓動後，便無限量生產超級吉普車以加入部隊作戰。爲什麼要特別生產超級吉普車呢？它除了裝甲更厚、火力更強之外，還有個最大的好處－可以壓人！在這段期間，我方可以將剩下的防衛部隊編爲第一隊，由下往地圖右下方奇襲對方的分基地，因爲這裡有敵人的野獸圍場、鑽油平台及能源站，尤其是後兩者，摧毀它們之後等於是斷了敵人的一半財路，所以要儘快在敵人尚未壯大之前便先行擊毀，不然時間一久可就難收拾了。在這段進攻期間，偶爾襲擊我方基地的敵軍則交由不斷生產出來的超級吉普車去收拾，不過也要生產幾個技術兵待命，若基地右邊的鑽油平台及能源站被損壞到一定程度時，就派遣技術兵去修復。

等到敵人右下方的分基地已經沒有重建的跡象時，表示對方的資金已經耗得差不多了，這時我方可以讓僅剩的第一隊及防守基地的吉普車大隊在地圖下方偏左的森林附近集結，再一口氣攻入對方的主基地中。注意先摧毀敵人的防守兵力，等到敵人已經無法再抵抗時，就可以輕鬆地將敵人基地全滅了。

第6關　摧毀村莊

預定目標：消滅敵人所有建物後退回原處

起始資金：0單位


要摧毀敵人的基地及上方的四座鑽油平台

雖然敵人不會生產部隊，不過如果想要在摧毀敵人所有建物後還能安然逃回的話，最好先將隱藏在地圖週圍的大群部隊先行消滅，否則在撤退時可能會遭到敵人大舉逆襲而全滅的命運。

同樣地將位於地圖下方的我方部隊分爲如同第四關的三隊，然後先將部隊移到地圖左下方，再同第四關一般將敵人逐次誘來消滅。基本上敵人會在一段時間後便自行前來攻擊，等到所有攻勢都告一段落時，表示敵人大部份的部隊都已經被消滅了，我方部隊可以安心地往上去消滅敵人在地圖左上方的基地，這時你可以派一個部隊在此地留守。由於防守的機槍火網（守衛高塔）有一定的射程，所以不會遭到攻擊時就別去招惹它。

雖然任務是摧毀四座鑽油平台，但事實上連敵人基地中的所有建物都要消滅。當目標全部被摧毀之後，螢幕上同樣會出現一個往下的記號，並在地圖的左下方出現一個X記號；這時只要你能將剩下的部隊移至該點，任務便告完成。如果還有部隊追擊的話，只要有個部隊在記號所在地，就算是其它部隊都被滅了也算過關。

第7關 護衛隊伍

預定目標：至少4輛油罐車抵達左下方基地

起始資金：4000單位



村莊內會出現大批步兵，用吉普車去壓他們吧！

一開始在地圖右下方會有我方的部隊及六輛油罐車，其中油罐車不受我方控制，會一直沿著道路往左移動，直到抵達地圖左下方的我方基地處，並消失在地圖左下方的邊緣爲止。所以你得利用其餘可控制的武裝部隊來護衛它們。將部隊分爲三隊：第一隊爲偵搜隊，由摩托車及小貨車組成，負責在車隊前方探路並解決較弱的敵人；第二隊爲吉普車，負責對付較強的敵人及壓敵人步兵；第三隊則是RPG發射兵隊，做爲第二隊的火力支援及車隊在後半段的斷後任務。

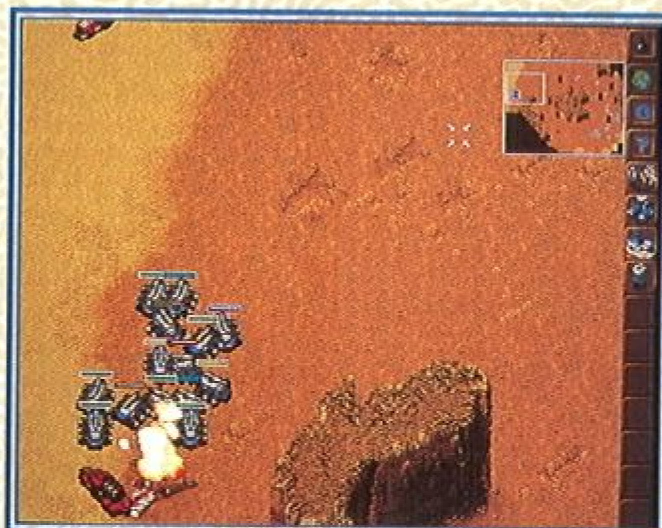
由於路上埋伏著不少敵人，所以光靠原本的護衛隊仍嫌不足。這時你可以再將第一隊區分爲兩個分隊，第一分隊先前往地圖左下方的基地，當抵達後便可以在此大量建造吉普車，讓其消滅掉埋伏在基地上方的敵人後再往右方支援護衛隊；第二分隊則前往地圖下方村莊處隔著道路的高地，上面有一座研究總部，在接近後裡面會出現一架鐵甲戰士加入我方，其雙管粒子砲的火力強大無比，對我方將有很大的幫助。

基本上在護送的前半段都還好，但是當車隊通過村莊時，將會出現數十名的步兵攻擊車隊；這時可別被嚇到了，趕快指派第二隊的吉普車去輾壓這一大群敵人，在數秒之內便可以解決絕大部份的步兵。這時車隊後方也會出現追擊部隊，所以要讓第三隊去斷後，不過敵人一下子便會衝過防禦網，所以要讓基地生產的吉普車隊去形成第二道防禦網。本關是考驗玩家切換操縱部隊的熟練度，只要讓我方有四輛油罐車通過，便可完成任務，在本關將可以建造研究實驗室，並讓我方的機械商店及『哨兵』（?!－就是生產步兵單位的總部啦！）提升至第三級，以生產更強的部隊。其中『哨兵』升到第二級時將可以打開地圖選項，第三級時則能顯示敵人位置（紅色部隊）。

第8關 重回沙灘

預定目標：消滅所有敵人

起始資金：5000單位



由地圖上方一步步地往左上方的敵人基地進攻

先建造研究實驗室並讓機械商店提升到第二級，這樣我方便可以生產威力強大的『吉普車火焰噴射兵』（就是及會噴火的吉普車），接著提升『哨兵』的等級，以獲得地圖功能來查看對方的動向。不過敵人的攻勢將會相當猛烈，所以別和敵人耗得太久。當部隊數量夠多時，便由地圖右上方往左進攻，因爲這裡有不少敵人的鑽油平台，多摧毀幾座便可以減少敵方的資金來源，所以要儘快完成行動。

當敵人的攻勢趨緩時，就表示敵人的資金已經有不足的傾象，這時我方便可以反守爲攻，一舉衝往地圖左上方的敵方基地，來個痛快的大掃除吧！

第9關 拯救指揮官

預定目標：救出人質／消滅所有敵人

起始資金：1000單位



由研究總部獲得的『特洛伊哨兵』威力極強

雖然一開始我方的部隊並不多，不過在地圖左上方及右上方將可以分別發現到研究總部，裡面有威力強大的『德洛伊哨兵』及資金1000單位，對往後的發展將有相當大的幫助。

當『德洛伊哨兵』加入部隊後，先去地圖右上方與基地會合，然後在取得資金後，便連同其它武裝部隊攻擊守在地圖右邊橋旁的『葡萄彈加農砲』(就是敵人的散彈砲塔)，記得別讓爆破兵加入作戰。由於有『德洛伊哨兵』的協助，應該可以輕易獲勝。這時先建造機械商店，並生產一輛『起重機』。

渡過橋往下移動，可以看到敵人的鑽油平台及能源站，這時便是爆破兵報效人類的時候了；讓這些爆破兵一一地往鑽油平台及能源站進行佔領，只要各進入三個便可以予以爆破，同時也可以獲得相當的資金。然後讓『德洛伊哨兵』及其它武裝部隊在油田旁邊護衛，然後就可以建造能源站，並讓先前生產的『起重機』往油田所在予以開採。隨後建造研究實驗室，並讓機械商店提升到第二級，再不斷地生產『吉普車火焰噴射兵』來加入前線守衛的部隊。

等到部隊到達一定數量後，便可以衝入敵人位於地圖中央偏左下的基地了。先破壞會抵抗的敵方部隊及生產部隊的建物，最後再擊破中央的監獄圍牆，這時我方的營救目標－將軍就會出現。讓他先撤退到安全的地區，同時再將其它敵人全滅即可完成任務。

第10關　占領軍

預定目標：消滅所有敵人

起始資金：6500單位



先攻下地圖右上方的兩座能源站才有勝算

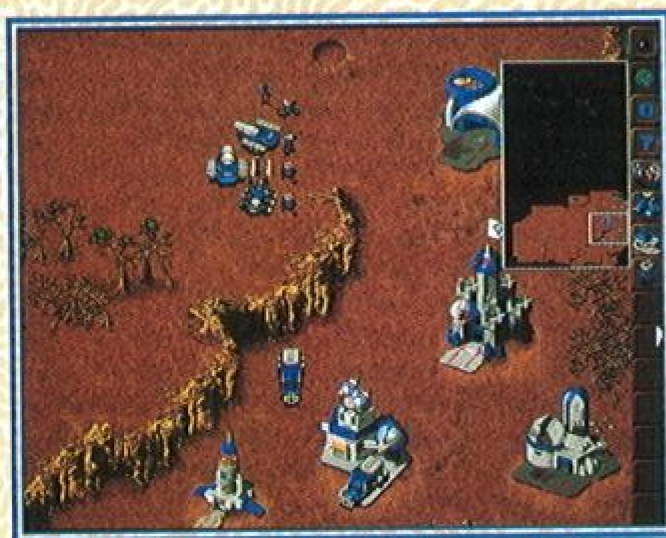
相當難的一關。先將我方部隊移往地圖右下方的河流旁，在過河後有一處不錯的位置可同時開採兩處油田，就選擇在此做爲據點。不過要小心對方會分別由地圖左方及右上方兩路不斷襲擊，所以要抵擋住對方的攻勢會相當吃力。在這期間要不斷地發展到第三級的部隊，尤其是『安那孔達坦克』(就是第三級的重戰車)，將會成爲作戰的主力。

當敵人得攻勢略緩時，便開始準備反撲。首先留下一些部隊守住可通過河流的唯一通道，其它部隊則開始往地圖右上方推進，過橋後儘速把對方位於地圖上方的兩座能源站列爲優先攻擊目標。雖然可能要進攻好幾次才能成功，不過達成目標的話，將會使敵人的資金增加程度大幅減緩，而有利於我方的再次攻擊準備；在我方不斷展開的攻勢之下，相信要擊垮敵人也只是時間問題了。清除這塊區域之後，由於對方無法再生產重型機動部隊，所以再一次集結足夠的部隊，然後再將地圖左上方的剩餘敵人及砲塔一舉殲滅。

第11關　還我自由

預定目標：消滅所有敵人

起始資金：5000單位



選擇地圖右下方做為據點發展地

這一關與上一關有點類似，首先將部隊移往地圖右下方，那裡也有一處不錯的位置可同時開採兩處油田，同樣地選擇在此做爲據點。接著組織一隊機動性較高的群隊，然後衝往地圖的左上方，在道路旁會有座研究總部，裡面有輛極強大的粒子砲坦克，要設法在敵人之前取得，不然將會被敵人反過來利用。

由於本關可以生產『密集火力支援機』(類似MLRS多管火箭的機動部隊)，擁有強大的攻擊火力，所以要儘早生產；不過要注意其攻擊是不分敵我的，因此要小心別誤傷自己人。由於對方有巨甲蟲及飛彈巨蟹，所以要注意別讓我方部隊太過密集，不然可能會同時遭到相當大的損傷。

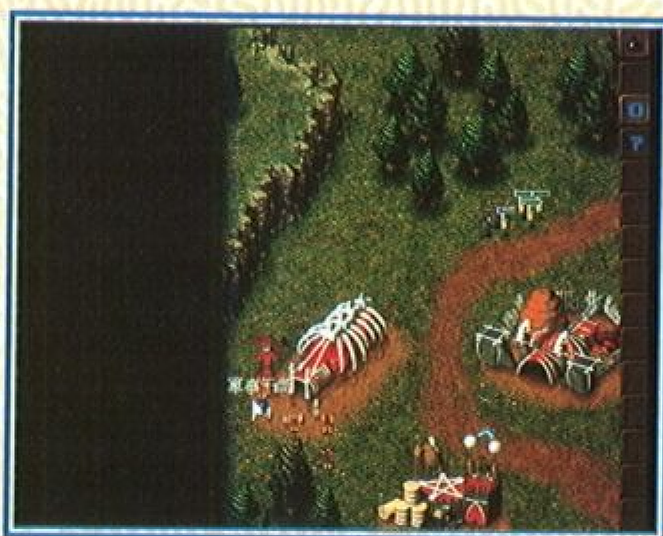
當我方部隊集結到一定程度，而敵人的攻勢也開始減緩時，便可以對地圖上方的敵人基地展開總攻擊，不過對方也將有強大的防衛武力來迎戰，所以適當地控制部隊的移動，使用打帶跑戰術，將會是你致勝的最佳武器。

第12關　快速打擊戰

預定目標：暗殺變種人首領

起始資金：0單位

俗稱『藍波關』的特殊關卡。雖然我方部隊有限，但都是射程極長的狙擊兵及RPG發射兵，所以可以利用射距的優勢來打倒敵人。特別注意！當你要攻擊某一支部隊時，千萬別用指定目標攻擊，而

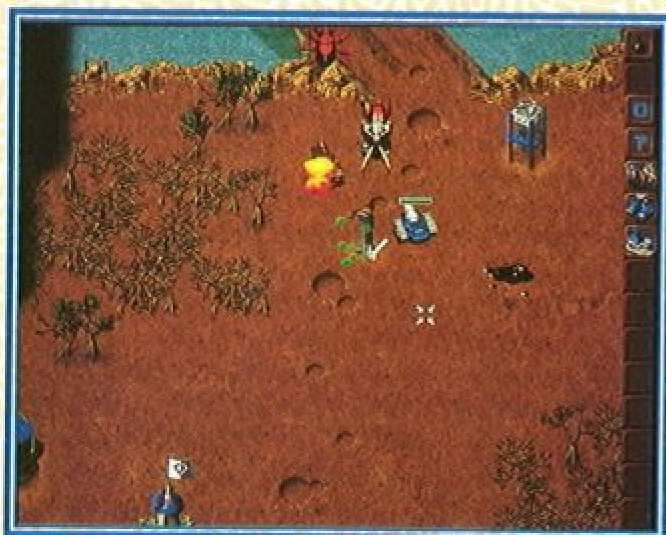

所標示的『軍事干部』是此次行動的目標

是將部隊慢慢移動到接近該部隊的地方，等到進入射程範圍時，部隊便會自動展開攻擊。若敵人數量較多時，就略等一下，有時敵人會分批前來，這時便可輕鬆解決了。

一開始我方有兩支部隊，分別位於地圖上方偏左處及右上方，先讓上方偏左的部隊改變隊形爲狙擊兵在右，隨後等一下讓前來的敵人一一送死。接著移動這一支部隊，讓他們解決掉在另一支部隊左上方的敵人步兵，然後讓兩支部隊合而爲一。

接著將部隊移回第一支部隊開始時所在的附近，然後沿著河流往左移動，接著從地圖左上方通過河流並攻擊高地上的守衛高塔。解決後再沿著黃土路往下前進，可發現敵人的基地，而目標『軍事〝干〞部』(別懷疑，在中文版中看到的便是這個名字)就在集團總部的旁邊，只要解決掉他便可完成任務。

第13關　橋樑保衛戰
預定目標：消滅所有敵人
起始資金：4000單位


要守住左右兩邊的橋樑，否則就完了

一開始我方的據點在地圖下方，隔著河流與敵人大軍遙遙相對，因此敵軍將會立刻從左右兩邊的兩座橋樑進行攻擊。雖然橋樑旁邊各有一座『飛彈電池』(就是飛彈發射塔)及守衛高塔，但敵人的攻勢又快又猛，所以要儘速將在兩旁待命的『安那孔達坦克』前往支援，而技術兵則立刻前往修復被攻擊的防衛塔。記住，次序是先左後右，而且別失誤，否則就來不及了。

守住第一波攻勢之後，要一方面生產車輛及技術兵以撐住兩邊的攻擊，另一方面則大肆開採附近的眾多油田，並多造幾座能源站來加強資金的增加速率；如果資金略爲充裕時，再建造一或兩座機械商店來增強部隊的生產速率。只要撐得過前半段的攻勢，便可以建造出強大的『密集火力支援機』及最終的機關砲坦克；如果到達一定數量時，我方便可以從橋樑兩處反攻，將地圖上方的敵人撤底消滅。

第14關　潰敗與撤退
預定目標：抵抗敵軍半小時
起始資金：5000單位


敵人會從三方向不斷地出現進攻我方基地

這也是個相當麻煩的關卡，雖然敵人沒有基地，但是會不斷地由地圖左上方、左下方及右上方三處地點出現數批敵人，所以要有撐過實際時間半小時的長期戰之心理準備。

在這三處之中，以左上方的攻勢最強，所以要利用鑽油平台左邊的窄道來防守；至於左下方來的敵軍，則很容易與左上方的敵軍形成包夾我方的情勢，因此也要派些部隊在鑽油平台的下方防守。另外地圖右上方的敵軍攻勢較弱，所以要設法將這塊區域守好，並在其附近的油田建設鑽油平台，以增加我方的資金來源，才比較容易渡過半小時的攻勢。當完全抵擋住敵人的數波攻勢之後，任務便算完成。

第15關　死守與圍攻
預定目標：消滅所有敵人
起始資金：6000單位

最後一關了！可以想像敵人的數量一地定是空前地眾多，所以要大肆開採附近的幾處油田，並多造幾座能源站來加強資金的增加速率。敵人的位置分別在地圖左上方及左下方，其中左上方的規模較大，除樹林外也沒有緩衝的地形，所以在部隊集結到一定程度時，先派一些部隊守住下方，其餘大軍則開往地圖左邊與敵人決一死戰；由於敵人數量非常龐大，所以除了我方軍力不能太弱外，更要注意攻擊的陣形，不然很容易被各個擊破而全滅。


雙方最後的大會戰

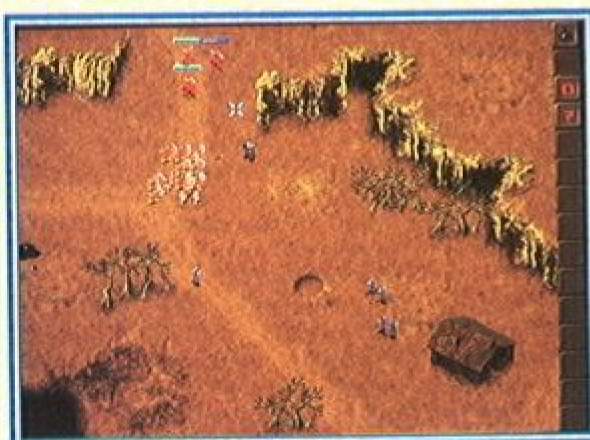
如果你能打下左方的基地後，除了留下一些看守部隊以防敵人再度建造，其餘部隊則配合先前防守的部隊，大舉攻入對方左下方的基地；如果之前部隊有相當大的損傷時，那就先凝聚部隊實力，並開採所有油田及多造幾座能源站，使我方資金不斷地增加，這樣一來不管變種人還有多少兵力，在逐漸消耗之下也只有走向滅亡的命運。

進化人軍

第1關　血債血還

預定目標：消滅所有敵人

起始資金：5000單位


同樣以誘敵戰術將敵人各個擊破

由於我方部隊的數量頗多，所以可以直接集結在一起，再將分佈在地圖各處的敵人各個擊破。如果想要用誘敵戰術的話，有時效果並不是很好，看來生存軍要比變種人聰明一些。不過在擁有優勢兵力之下，完成任務也只是遲早的事罷了。

第2關　擊退他們！擊退他們！

預定目標：消滅所有敵人

起始資金：2600單位

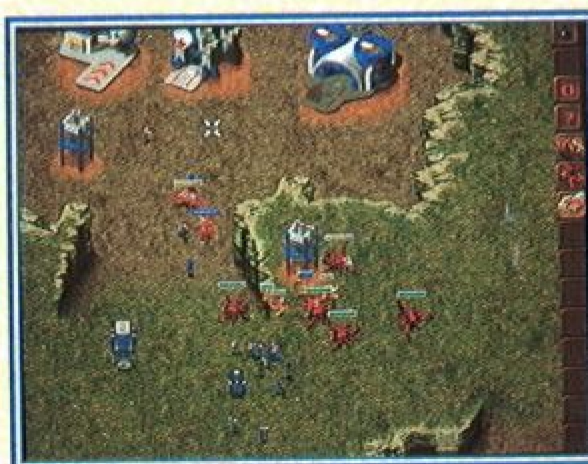

大量生產散彈槍兵後就展開攻擊吧！

一開始便無限生產散彈槍兵，讓他們不斷地增援我方；接著先將一開始的所有部隊集結起來，先消滅隱藏在地圖左上方的敵人，然後再回據點與生產出來的部隊會合，衝往地圖右下方的敵人基地進行掃蕩。如果這時有敵軍趁虛進攻我方據點時，就讓生產出來的步兵群去殲滅他們吧！基本上這一關與上一關相同，並不需要任何特殊的作戰方式，只要集結部隊後再進攻即可。

第3關　冒泡的原油

預定目標：建設油井並消滅所有敵人

起始資金：2500單位


有五六隻巨蠍便可以輕鬆獲勝

一開始時我方的基地及部隊在地圖右上方。首先讓『起重機』前進到基地左下方不遠的油田並予以開採，接著再建造兩座能源站，以提升資金的增加速率；其它武裝部隊則守在基地左邊的空地，以防敵人來襲。

在這段期間，我方可以建造野獸圍場並生產巨蠍，只要有五六隻左右，便可以攻往敵人位於地圖左上方的基地。如果沒有必勝把握時，就多生產幾隻巨蠍後再進攻吧！另外別忘了清除掉地圖左下方的鑽油平台哦！

第4關　突擊要塞

預定目標：奪取至少兩輛油罐車

起始資金：5000單位


衝到地圖右上方便可以奪取四輛油罐車

這一關其實相當簡單，只要把位於地圖左下方的我方部隊集結在一起，然後立刻經地圖中央往右上方移動，便可以發現目標－四輛油罐車。這時這些油罐車將會變成我方所控制（變成紅色），並且出現往左下的箭頭，同時在我方部隊一開始的地方也會出現X記號，只要讓油罐車抵達開處即可。

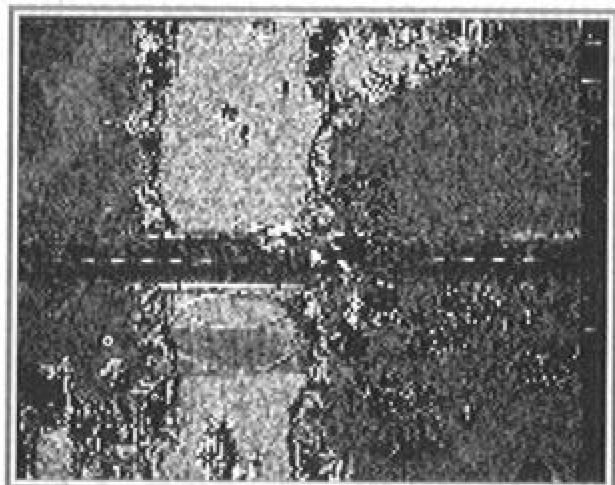
雖然只要有兩輛便可過關，但實際上四輛都能夠順利地到達目的地；但在車隊行進期間會有敵人

部隊前來阻擾，所以要將我方的武裝部隊分為兩隊，移動速度較快的一隊在前開路，步兵等另一隊則掩護斷後。只要油罐車抵達目標後沒有敵人攻擊，便可以算完成任務。

第5關　伏擊！

預定目標：守住地圖右下方橋樑

起始資金：5000單位



以雙層防衛陣形守住地圖右下方的橋樑

在剛開始要馬上將地圖右上方的部隊集結，然後往左邊過橋後儘速往下移動，與地圖右下方的部隊會合；這時敵人會不斷地展開一連串的攻勢，因此我方部隊得在橋樑右側組成防衛隊形（如附圖所示），以殲滅要過橋的所有敵人。雖然敵人攻擊火力相當強大，但是在地圖右下角會出現數批我方的援軍，要利用這些援軍來補充先前因失去部隊而空虛的防守隊形，只要敵人攻勢告一段落，便算是過關了。

第6關　圍城

預定目標：消滅所有敵人

起始資金：2500單位



敵人會從基地上方不斷地採取攻勢

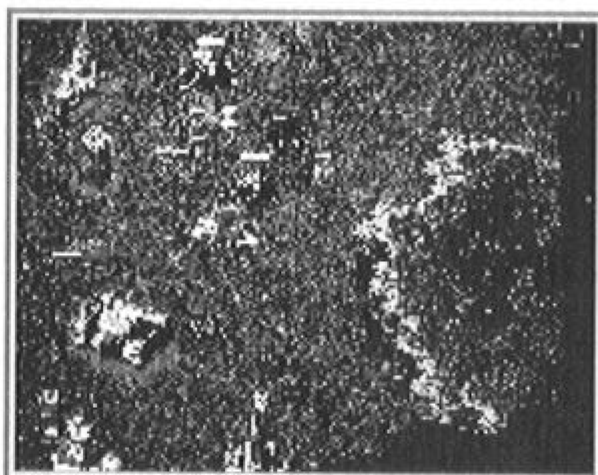
雖然我方有相當多的『機槍火網』(防衛高塔)，不過在敵人不斷地由上方攻來的情形之下，也只能抵擋一陣子；所以先確保我方在地圖左下方及右下方的兩處鑽油平台，然後再將部隊調回防守上面的敵人。由於高塔很容易成為敵人攻擊的目標，所以要生產一些『梅卡尼克人』來適時修復受損的防衛塔。在防守的期間，要儘快讓野獸圍場進化到第二級，以生產強有力的柱牙戰象。

等到我方的部隊數量足夠時，就開始往上反攻；首先先奪下地圖左上方的兩處油田，以斷絕敵方的資金來源，然後趁著敵人無力生產部隊時，再一舉攻下地圖右上方的敵人基地。

第7關　釋放囚犯

預定目標：救出人質並消滅所有敵人

起始資金：5000單位



以優勢兵力攻下敵方基地並救出人質

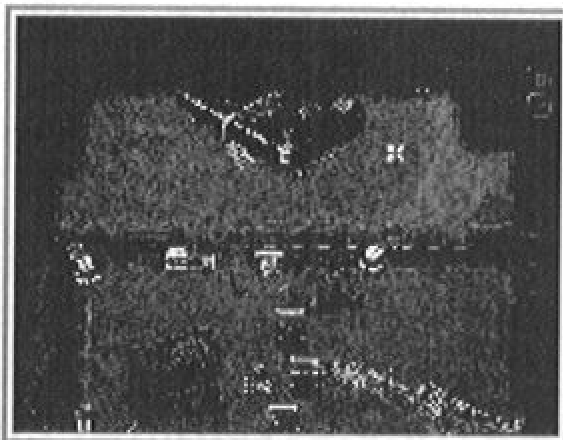
剛開始時我方部隊位於地圖的右下方，這時將部隊沿著地圖邊緣移往右上方，可以發現被敵人的『飛彈電池』(就是飛彈發射塔)防守的拘禁中心。在擊破拘禁中心之後，將會有一批雜牌步兵加入我方陣容。

接著再將部隊移往地圖左上方，然後往下順著河流前進；當解決對方的另一座『飛彈電池』後，便可以發現在地圖左下方的敵人基地，裡面還有第二座拘禁中心，再一鼓作氣消滅所有敵人即可。基本上只要儘快將敵人各個擊破，其實本關是相當簡單的，不過要注意地圖右上方的『飛彈電池』會再度重建（但是無法完成），要記得事後再予以摧毀，否則任務便不算完成。

第8關　擊潰護衛隊

預定目標：消滅油罐車隊

起始資金：5000單位



要趁早追擊不斷前進的油罐車隊

與第五關一樣都要爭取速度。將摩托車及怪物卡車等移動較快的部隊編為第一隊，然後以最快的速度衝往地圖右下方，再沿著道路北上追擊已經通過的車隊之第一車；其它部隊則編為第二隊，負責摧毀因受到第一隊而減緩速度的車隊後方。

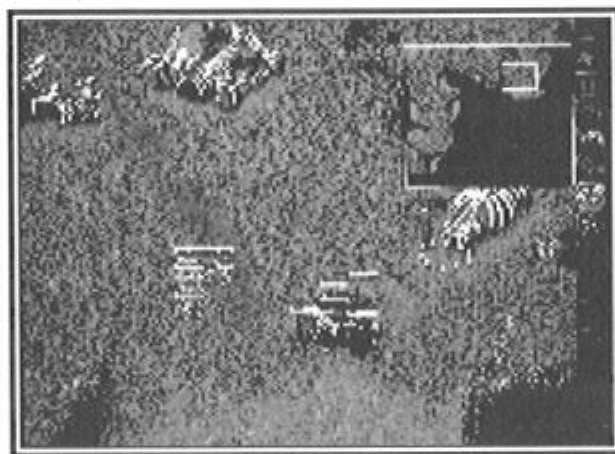
要注意車隊共有五輛油罐車，絕不能放過任何一輛油罐車，所以不要理會護衛隊的攻擊，全力攻擊油罐車；雖然第一隊很可能會被全滅，但只要能

先擊毀第一輛油罐車，之後的其它油罐車就較容易被殲滅了。要記著－不惜任何代價！

第9關 ?????（關卡的字變成亂碼）

預定目標：消滅所有敵人

起始資金：5000單位



先取得地圖右上方我方基地的控制權

雖然我方在一開始時只有在地圖左下方的少數部隊，但只要讓他們經由地圖左上方抵達右方時，便可以發現我方的基地，而可以開始生產其它部隊了。不過基地內的建物大都遭到相當程度的損壞，所以要生產幾個『梅卡尼克人』去修復這些建物。雖然在基地的右上方便有一個距離相當近的油田，但因爲其蘊藏量不多，所以還要在附近找尋其它油田來維持收入。

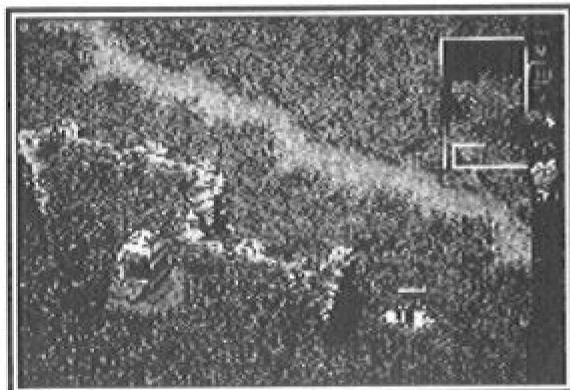
由於敵人在地圖下方的基地有相當嚴密的防禦工事（排成一列的『飛彈電池』），所以我方要兵分兩路，一路在地圖的中央部份防守敵人的進攻，另一路則從地圖右方避開敵人的防衛網往右下移動，先破壞對方在此處的鑽油平台，以減少對方的資金來源。這時對方會不斷地想要重建，因此還得留一些兵力在此把關。

當敵人的生產力開始有衰弱跡象時，再將所有部隊集結並一鼓作氣攻入敵陣，由右下往左逐次地摧毀對方，這樣一來勝利便屬於你了。

第10關 肉搏戰

預定目標：消滅所有敵人

起始資金：5000單位



在地圖左下方有相當強力的鐵甲戰士

由於在基地左側的鑽油平台很容易被摧毀，所以最好在基地右下方再開採另一處油田，以減少對方的干擾；在這同時要派一個部隊前往地圖左下方，這裡的研究總部內有鐵甲戰士，可爲一開始實力仍不足的我方增添不少力量。

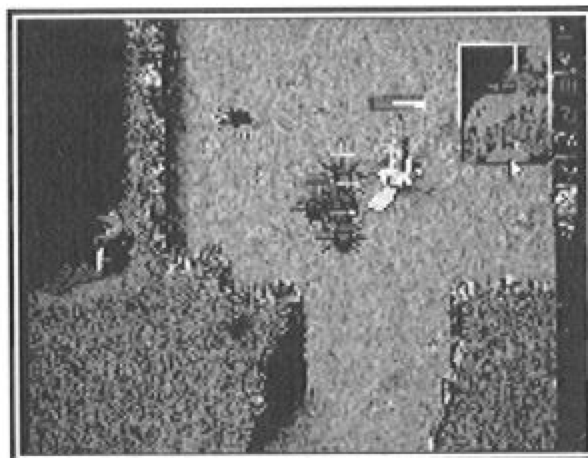
接著在防守敵人由上方及左方兩路的攻擊時，要讓野獸鬪場進化到第三級，這樣便可以生產威力更強的巨甲蟲（怪噁心的部隊，但眞的很強！）來加入戰鬥陣容。

在敵人攻勢暫緩時，我方要趕快採取反攻，先攻下地圖左上方的鑽油平台，然後再奪取右邊的另一處鑽油平台；只要能拿下這兩個地方，就可以一舉攻下地圖右上方的敵人基地了。

第11關 世界末日來臨！

預定目標：消滅所有敵人

起始資金：6500單位



先攻下地圖右上方的敵方基地

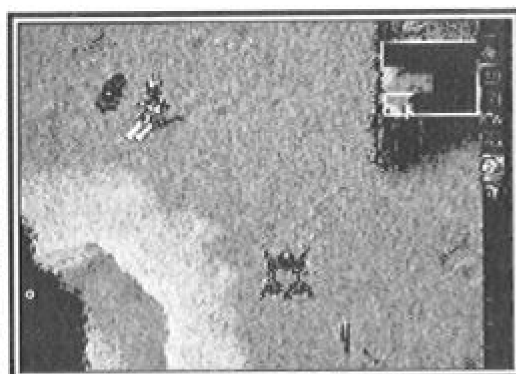
由於我方與敵人的距離相當近，所以要趕快開採地圖右下方的油田並建造兩座能源站，以充足我方的資金來源。如果資金容許的話，最好在基地的左上及左下方建立兩座防衛塔，會有相當大的幫助，因爲敵人將會從這兩路不斷地進攻而來。

當部隊有一定的規模之後，先留一部份的兵力防守基地左邊，其餘部隊則儘快攻下地圖右上方的敵人基地，不然敵方的生產速度將不會減緩。只要能攻下這個地方，重新整編部隊後再由左上方及左方兩路進攻敵人在地圖左上方的主基地。

第12關 巨大攻擊

預定目標：消滅所有敵人

起始資金：5000單位



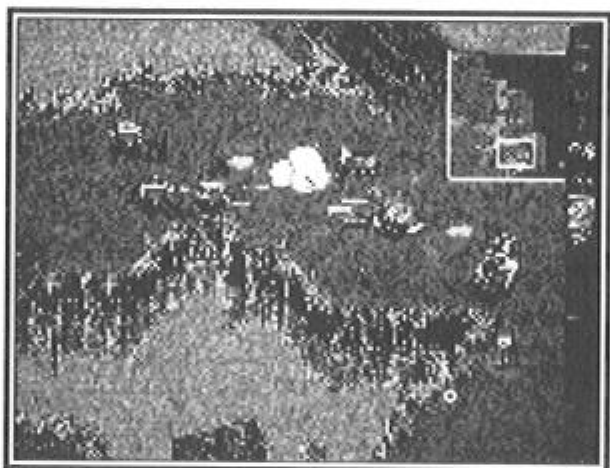
要先佔領地圖左下方的油田

隔著高地與敵人基地左右相望，實在是一件令人不悅的事，所以要儘快趕快開採地圖左下方的油田並建造兩座能源站，以充足我方

的資金來源並壯大我方的部隊勢力，然後再展開攻擊行動。

同樣地這裡也要兵分兩路，一路防守在地圖左上方以引開部份敵人，另一路則由地圖下方往右攻向敵人的基地；當奪取敵人的鑽油平台之後，再配合防守部隊由上下兩路夾擊敵人基地。

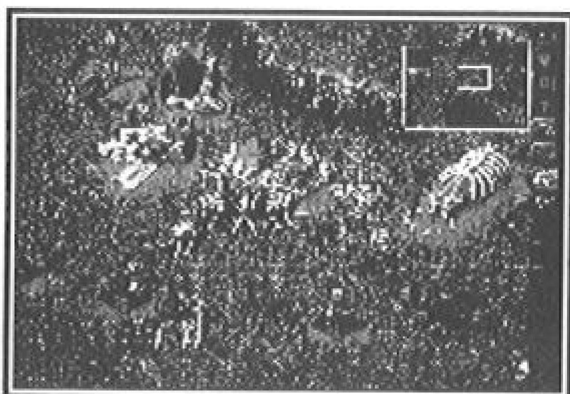
第13關　島嶼之戰
預定目標：摧毀其它基地並維持一段時間
起始資金：6000單位


敵人的基地就在地圖右下方

先派一個速度較快的部隊前往地圖右上方，這裡的研究總部內有鐵甲戰士可供利用，若不先下手的話會馬上被敵人搶走；在這同時，我方的其餘部隊則通往地圖左下方，那裡有我方基地，會合後便可以開始生產部隊。

由於此關地形爲以橋樑爲相互通道的眾小島，所以我方得奪取基地上方及右方的橋樑控制權，這樣才能擁有兩處油田，以提供更充裕的資金。雖然敵人會從地圖右下方的基地及地上方不斷地進攻，不過要把主力放在攻擊右下方的基地；至於地圖上方陸續出現的敵人，就派兩支部隊守在其出現點予以各個擊破。本關可以發展到第四級，因此別忘了生產最強的飛彈巨蟹部隊。只要摧毀所有敵人後，再防守地圖上方的敵人援軍一段時間，便可以完成任務了。

第14關　最後總攻擊
預定目標：護衛七位首領
起始資金：4000單位

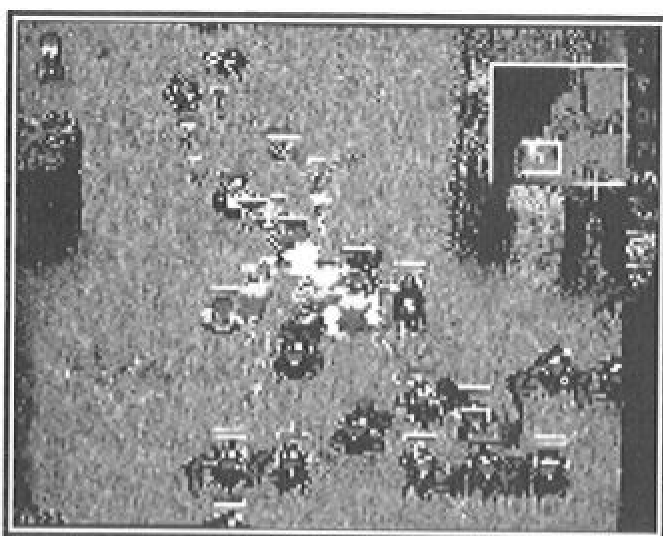

要注意由各路進攻而來的敵人

本關要比上一關驚險多了；一開始就有些小兵不斷地騷擾，而我方的主要任務雖然是保護七位『宙格之王』（在集團總部旁有長角的步兵），但是基地一毀了也就玩完了，所以還是要全心全力防守基地，反正敵人也怖不會主動攻擊這些首領，不要讓他們去當砲灰就沒事了。要注意敵人將會從五路進攻，分別是左上方、左下方、下方、右下方及右上方，要隨時讓一些較強的部隊保持機動狀態，以支援各方面的守軍。

在清除第一波的攻勢後，我方得全力發展集團總部，以生產最強的滾輪式加農砲來防衛攻擊，同時也要生產一定數量的『梅卡尼克人』來隨時修復受損的防衛砲塔。在敵人一波又一波攻勢之間，最好能抽空派些惡狼到地圖各處勘查，對及早發現敵人有相當大的幫助。

當敵人分佈在地圖各處的敵人都已經進行攻勢並被消滅之後，可別以爲完成任務了；這時敵人還會從地圖左方及右下方的低地增援攻擊部隊，在數波的援軍攻擊完畢之後，才算是任務完成。

第15關　絕地大反攻
預定目標：消滅所有敵人
起始資金：7000單位


螃蟹軍團加油啊！

一開始先將移動式集團總部移往右方，這裡有個不錯的地點可以鄰近兩處油田，而且也是易守難攻的好地方。在基地全力發展的同時，其餘武裝部隊則集結在一開始的地方，準備迎擊由上方及左下方來襲的兩路敵軍；由於敵人數量相當多，最好能建一兩座防衛塔來協助防守。

等到我方兵力已經有相當程度時，就先留一部份的兵力防守，其餘部隊則先攻下敵人在地圖右上方的基地；由於這裡與其它地方隔絕，因此可以在此建設鑽油平台。隨後部隊在整編後攻往地圖左上方，將敵人另一處鑽油平台奪下，再配合先前的基地守軍對地圖左邊的敵人主基地進行夾擊；只要能徹底擊垮此處的話，往後世界將是變種人的天下，你也將成爲拯救世界的英雄！





完全攻略（上）

／LCJ

一、前言

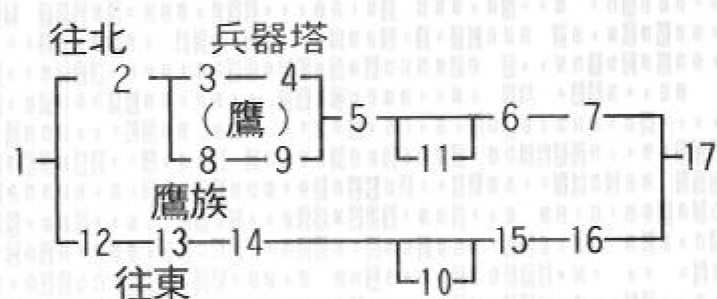
承蒙宇峻科技提供許多重要資料，以協助本攻略的完成，在此特別表達筆者的謝意。由於本遊戲屬於多線式的劇情，爲了避免重複部份太多，所以筆者將其分割爲芙蓉篇與秋月篇兩大部份；其實這兩部份的關卡有許多可以相互交叉，這一點玩家從本文所附的劇情路線圖就可以看出來了。如果您進行的順序與筆者不同，那麼可以透過劇情路線圖，查出關卡的名稱與代號，這樣一樣可以找到屬於該關的提示與攻略。

＊注意！本攻略中，寶物後面的數字，代表該物品放置的座標。雖然玩家目前無法在遊戲中查出座標，但是本刊在最近幾期內，將會公佈開啓座標軸的秘技，敬請期待！

二、劇情路線圖與關卡名稱

第一部　亡命者的悲歌

STAGE 1



第二部　異域相逢

STAGE 2

立新王
往奧里國　放逐　自立為王
18—19—20—21—22—23—24—45
30—31—46
32
權
44
政治婚姻
46
孟
47
25—26—27—28
聖殿　29　回國
33—34—35—36—37—39
往艾斯大陸　100　38
進入地穴
40—41—83—84—85—42—43
地下宮殿

第三部　悲傷的大地

STAGE 3

秋月篇
50—91—54
48—49—51
52—56—57—62
55
53
芙蓉篇
黑石
58—64
59—63
赤子國
60—61

第四部　異域相逢（楊鐵篇）

STAGE 4

65—72—67
94—72—66
68—69　楊鐵的結局
95—96　楊鐵的結局
97—98　芙蓉的結局（不認識芙蓉）
70—71　芙蓉的結局（認識芙蓉）
99　和平的結局

＊為隱藏關

章節表

1. 王城淪陷
2. 北驛小徑
3. 形跡洩漏
4. 進攻兵器塔
5. 鏟除狼群
6. 反抗軍
7. 尋找隱者
8. 狼嚎鷹揚
9. 劫囚車
＊10. 湖底遺蹟

＊11. 棲曆神殿
12. 東擊哨站
13. 神秘殺手
14. 潛入鏡湖城
15. 秋月
16. 死裡逃生
17. 火燒船艦（一部）
18. 浴血海戰
19. 先鋒部隊
20. 昏君

21. 突擊王宮
22. 眾怒難平
23. 奧里雙王
24. 四面楚歌
25. 尋找聖劍
26. 為民除害
27. 解救王宮
28. 出擊
＊29. 聖殿秘室
30. 聯手抗敵

31. 夾擊
＊32. 小人國
33. 海妖之難
34. 傭兵集團
35. 尋找解藥
36. 明錫島
37. 震旦科技
＊38. 主控台
39. 白特王國
40. 隱洞第一層

41. 隱洞第二隱
＊42. 隱洞第六層
＊43. 隱洞第七層
44. 殺手（　22　）
45. 奪取權杖
46. 陷阱
47. 重返故土（二部）
48. 海岸守備隊
49. 鷹族戰士
50. 多情劍客

51. 無敵劍陣
52. 百花仙子
53. 花去飄香
54. 百花軍團
55. 雙劍合壁
56. 崩壞的秩序
57. 選擇
58. 召魂大法
59. 赤子迷陣(1)
60. 黑暗傭兵

61. 指向帝都
＊62. 賊窟
＊63. 靈穴
＊64. 瘋人院（三部）
65. 死守宮門
66. 賽蓮的魔戒
67. 黑石魂魄
68. 合體
69. 魔神大帝
70. 復仇魔神

71. 仙與魔
＊72. 帝都監獄

＊77. 英雄塚

91. 清風與刑天
83. 隱洞第三層
84. 隱洞第四層
＊85. 隱洞第五層
96. 魔神大帝 A
97. 復仇魔神 A
98. 仙與魔 A
89. 主控室
100. 明錫島 A

94. 死守宮門 A
95. 合體 A

三、情侶合技

表一

名　稱	系別	說　　明
連環閃電	風系	無數的閃電隨機擊打在畫面內的敵人身上，至死方休！
彩虹光盾	神聖	友軍得到究極保護：不會被必殺、連擊與減低物理傷害
有無相生	劍術	畫面內所有非頭目的敵軍都將被超級劍氣震死！

遊戲與一代最大的差別，就是多了一些威力強大的『情侶合技』，詳細的說明請見表一。情侶合技，顧名思義就是要情侶才能施展，那何謂情侶呢？就是指某位女主角對主角的好感度達到80以上。

不過情侶合技的限制不是只有這麼簡單喔！除了好感度要高之外，兩個人還要站在相鄰的方格；而最最重要的一點，就是兩個人職業要一樣！也就是說如果主角要配芙蓉或依琳娜，那麼職業就必須是聖者（施法者）一系的；如果要配依娃，那麼要轉職成龍領主（騎士）一系；如果要配秋月，當然就是英雄（勇士）一系了。

四、轉職與法術

由於主角有相當多的職業可以選擇，到底依何種順序轉職最好呢？就是一個令人困擾的問題了。根據筆者的經驗，如果主角在成爲聖者，得到『學習』這一項特殊能力後，學習各種法術、劍術的速度，都是快得驚人，所以讓主角先轉職成聖者應該是比較好的選擇。在聖者之後的職業，則應視女主角的職業來決定；也就是說，想和依娃成一對的話，就轉向騎士一系；想和秋月搭檔，就轉成英雄一系。

在法術方面，筆者建議包括主角在內的人，只要有機會，就要先練神聖系與風系法術。在所有的法術中，神聖系是最容易練的（沒事就練一練祝福術），而且也是獲得經驗值最快的一種；至於風系法術，則是最好用的一種；遊戲中敵人有許多的法師會出現，對於這些具有抗魔能力的人，只有風系法術與蠱術可以有效地殺傷他們，其他的法術對有抗魔能力的人，往往只能造成個位數的傷害。

五、各關攻略

Ⅰ芙蓉篇

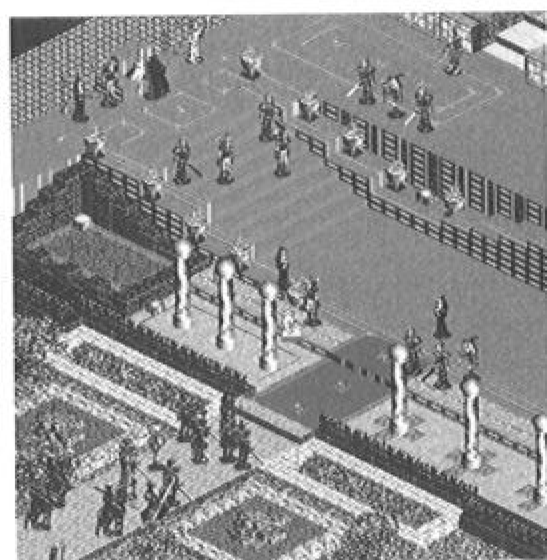
第1關　王城陷落

劇情：清風與志超為了向無雙通報迦納軍進攻的消息而趕往赤子城，不料敵人已經攻進城了。無雙在見到清風後，交給他一個寶盒，請他帶去給孟祈或雪兒。

勝利條件：清風成功撤退

失敗條件：清風或志超或無雙陣亡

寶物：闊劍（02,31）、絲衣（14,29）、法師帽（04,18）、皮盾（13,50）、無名劍譜（05,42）



登場敵人：
法師LV1×2
獵人LV4×2
牧師LV3×2
騎槍兵LV2×3
旋風騎士LV1×1
次級武士LV2×6
人魔LV1×1

本關攻略：

本關玩家可以操縱的兩名人物等級都很低，千萬不要冒險與敵人交戰，否則只要兩三個敵人圍過來，一下子就可以打倒玩家的人物了。雖然打不贏敵人，但是如果馬上就逃往北邊的撤退地點，那也未免太沒意思了吧！在地圖上有三個明顯的寶箱，玩家可以派清風與志超分別前去拿取；比較需要注意的是放在水池中的寶箱，由於移動到該地點要不少回合，所以拿到東西後，敵人也已經逼近了；爲

了避免被敵人擊倒，拿了東西後就趕緊逃之夭夭吧！

過關之後，伊娃、諾魯、索妮亞會加入我方，並且可以得到1500金與四個藥草。接下來選擇向北走，就會進入第2關；選擇向東走則進入第14關。

第2關　北驛小戰

劇情：清風等人逃出皇宮後，發現無雙用法術把自己與敵人同時封在皇宮中。衆人在悲憤之餘，決定從敵人較少的北方殺出，找尋無雙當年的同伴。

勝利條件：敵人全滅

失敗條件：主角陣亡

寶物：青霜劍（02,46）、護頭（09,16）、皮靴（11,58）、小圓盾（06,30）、貓眼石（15,30）、療傷草（19,52）

登場敵人：

十字騎士LV6×1

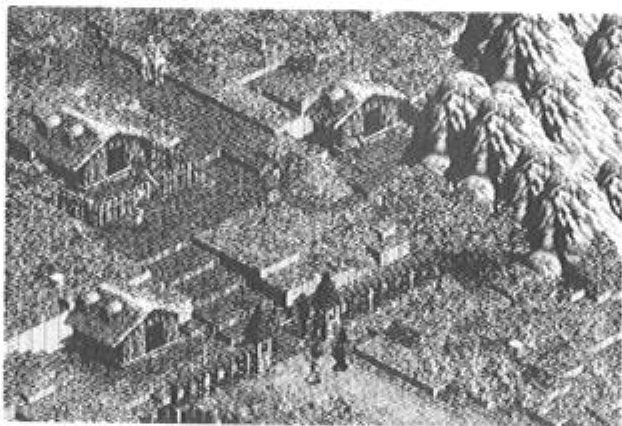
獵人LV2×1

修士LV3×1

魔女LV3×1

斥候LV2×1

戰士LV10×2



本關攻略：

本關的敵人當中，最需要注意的是小隊長與魔女。由於小隊長的攻擊力與移動力都很高，所以玩家在面對她的時候，最好能迅速將其擊斃，以免造成我方重大的傷亡。至於魔女，因爲她會施展一些廣域的法術，對我方的人員也是一大威脅；如果人員在她法術的攻擊範圍內，就要儘量疏散，才不會損失慘重。

在攻擊敵人的時候，千萬記得要留下修士的性命，因爲他會施法恢復自己的體力，剛好可以成爲我們練功的對象。而在練功之餘，玩家也別忘了到處去開寶箱喔！放有貓眼石的藍色寶箱被草叢擋住了一大部份，要看仔細一點才找得到。

過關之後，玩家可以得到2000金，並可以到城鎮中購物。接下來如果玩家選擇到兵器塔，就會進入第3關；選擇離開赤子國則會進入第8關。

第3關　行跡敗露

劇情：衆人決定前往兵器塔，但是由於行跡可疑，所以引來迦納軍的盤查。

勝利條件：敵人全滅

失敗條件：主角陣亡

寶物：長杖（10,15）、絲衣（12,37）、療傷草（14,17）、解毒草（01,16）

登場敵人：

劍士LV9×1

格鬥者LV5×2

騎槍兵LV5×1

獵人LV5×2

修士LV6×1

魔女LV5×1



本關攻略：

本關的敵人分在左邊與北邊。由於左邊的敵人並不強，而且有修士在其中，所以把他們留在最後解決，可以練功順便搜索寶物。在北邊的敵人固守在橋的一端，玩家不要貿然殺過去，以免遭在橋上到圍毆；只要在離橋有點距離的地方等待，敵人自然會衝過來。橋邊的敵人中，還是以魔女及小隊長爲優先解決的對象，至於剩下的那個士兵，只要人員不要離他太近，應該是不會有危險的。

第4關　進攻兵器塔

劇情：清風一行人來到兵器塔前，發現先前似乎有打鬥的痕跡。守軍發現衆人後，誤以為又是迦納軍來犯，所以準備攻擊。

勝利條件：平息雙方的戰鬥

失敗條件：主角陣亡

寶物：戰斧（04,17）、長槍（17,08）、療傷草（23,25）、興奮劑（10,25）

登場敵人：

大神官LV1×1

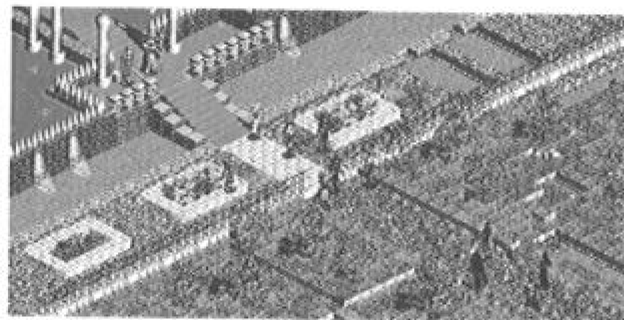
修士LV8×2

斥候LV8×1

魔女LV8×2

獵人LV8×1

劍士LV8×2



本關攻略：

雖然本關是和自己人打，但是練功之餘也要小心注意，因爲敵人也是蠻強的。不過在打了一段時間後，莎曼珊認出了衆人，大神官便下令停戰；由於可以打的回合數不多，所以玩家要練功或搜尋寶

物，動作都要快一點。

過關之後，莎曼珊會加入我方，玩家並可以得到闊劍、硬皮甲、戰斧、長筒皮靴、絲衣、長弓，及兩單位的藥草。

第8關　狼嚎鷹揚

劇情：清風等人離開赤子國來到了鷹族所在地，發現鷹族已被迦納軍圍困，鷹族抵抗相當堅決，迦納軍圍也死傷不少，雙方都已經疲憊萬分。大夥認為迦納軍人數雖多，但已經不能構成威脅，決定協助戴薇拉發動突擊，一吐連日逃脫的怨氣。

勝利條件：敵軍全滅

失敗條件：主角陣亡或戴薇拉陣亡

寶物：行氣散（13,29）、龍之麟（18,20）、皮靴（22,45）

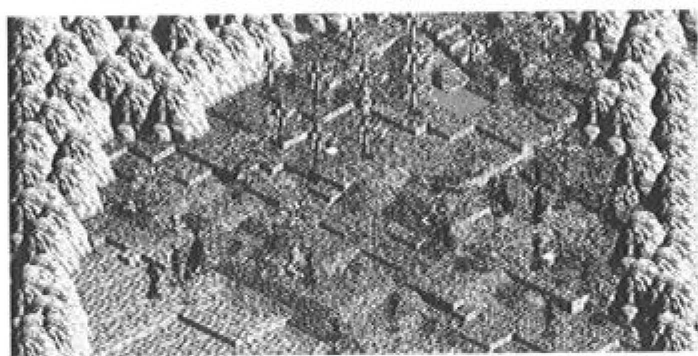
登場敵人：

魔女LV6×2　　魔術師LV5×1

格鬥者LV5×3　　騎槍兵LV5×3

劍士LV5×3　　斥候LV5×2

本關攻略：



雖然鷹族的人數眾多，但是由於迦納軍的法術殺傷力不弱，戴薇拉很可能會被敵軍用法術K死；爲了避免發生這種情形，玩家最好讓索妮亞跟著戴薇拉，其他的三個人就可以安心殺敵了。

本關結束之後，玩家可以得到2000金，戴薇拉將會加入我方的陣營。

劇情：清風們的目標是救出坎培特，事前

第9關　劫囚

得知押送坎培特的敵人並不強，不過由於敵援軍會趕到，所以打算以最快的速度救出坎培特，迅速脫離戰場。

勝利條件：　清風脫出／　敵將陣亡

失敗條件：主角陣亡

寶物：長杖（14,21）、皮盾（11,13）、療傷草（14,34）、魔法之酒（17,55）

登場敵人：

中級武士LV5×1

獵人LV8×3

魔女LV8×3

十字騎士LV10×1、LV9×5

本關攻略：



如果人員配置得當，那麼要打倒敵將也不是不可能的；不過由於敵人在第4回合後將會出現大量的援兵，爲了保險起見，還是讓清風接近脫逃地點比較好。

本關結束之後，玩家可以得到2000金。

第5關　鏟除狼群

劇情：打算躲避帝國軍的追兵而選擇走小路的清風一行人，在山丘附近聽到了女子的呼救聲，所以決定前往查看。

勝利條件：狼群全滅

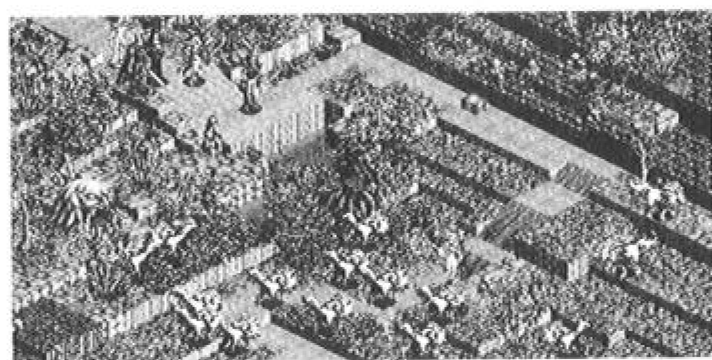
失敗條件：清風或芙蓉陣亡

寶物：興奮劑（12,15）

登場敵人：

兔狼LV1×6、LV2×6、LV3×2、LV4×1

本關攻略：



本關的銀狼數量很多，但是並不強，所以玩家可以好好練功一下。不過打了幾個回合後，芙蓉也會自己衝到前面去殺敵；爲了避免她被擊倒，玩家最好趕快將敵人全部消滅。

過關後，芙蓉會加入我方，玩家並可以得到2000金。在過關前，如果玩家有派人去探索洞窟，那麼過關後就可以先到11關的神殿中練功。

第11關　棲曆神殿

劇情：這座奇怪的神殿其實並不算很隱秘，只是人們先入為主的認為神殿不會建築在山上而沒有去留意。在内殿裡只有寥寥數人而

已，很容易的區分出其中一人有著特殊的身份，他正在接受其餘人的膜拜，看起來神威凜然，身透金光，正在喃喃自語。

勝利條件：打敗大師

失敗條件：主角陣亡

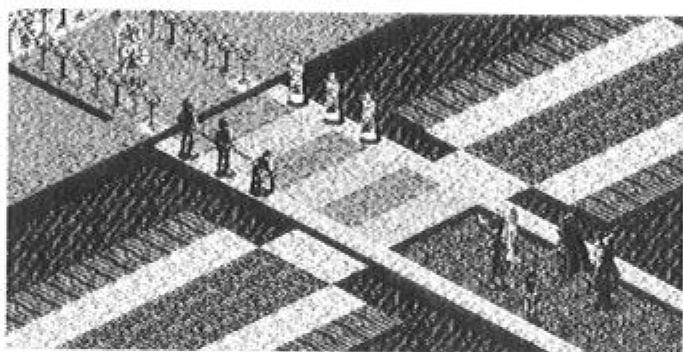
寶物：法師帽（03,08）、闊劍（12,16）、月長石（17,36）、隱形藥水（06,14）、興奮劑（11,24）

登場敵人：

大師LV1×1　　男村人LV1×2

女村人LV1×3　　長老LV1×1

本關攻略：



本關主要是讓玩家練功兼拿寶物的而已。打倒棲曆後，他會加入我方，玩家並可以得到4000金；如果不想用他的話，可以到城鎮中把他身上的裝備都剝光，然後以後就不用派他上場了。



第6關　反抗軍

劇情：來到梅里鎮後，發現當地竟是一片殘破之景，原來因為是鎮民自組反抗軍與迦納軍對抗。迦納軍在久攻不克後，決定派遣最厲害的劍師－刑天前來助陣。

勝利條件：　打敗刑天／　清風移至地圖最北邊

失敗條件：主角陣亡或反抗軍全滅

寶物：長槍（20,50）、硬皮甲（08,23）、魔草（16,07）、解毒草（21,15）

登場敵人：

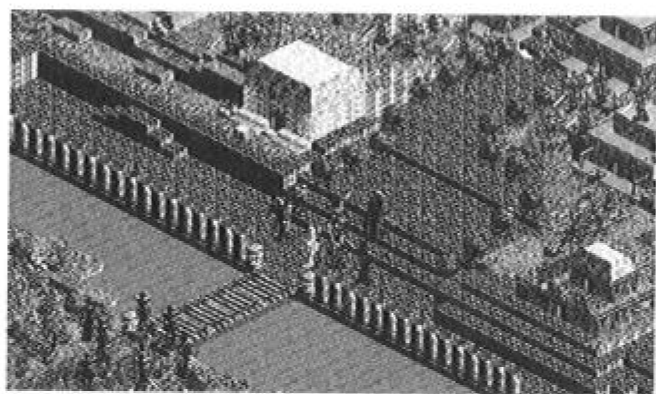
銀劍士LV1×1

高級劍士LV3×7、LV4×2

牧師LV2×4

劍狂LV5×1

本關攻略：



雖然本關只要撤退就能過關，但是太早撤退就不能練功了。由於在我軍上方有好幾層的階梯，所以玩家可以先把部隊移到上面，就可以居高臨下，對追過來敵人加以痛擊了。在敵人當中，只有隊長與刑天比較強，其餘的都蠻好處理的。

要打倒隊長的話，必須藉助大量的法術重創他；至於要打倒刑天的話，應該是不太可能的事。爲了避免有人員陣亡，玩家應該早一點將清風移動到脫逃地點附近，要是刑天一靠近我方人員，馬上就可以讓清風跑路了。

如果玩家眞的想要打贏刑天，那麼可以先用破魂劍法將他麻痺，然後用法術增強反抗軍隊長的攻擊力，並配合其他的攻擊性法術，幾個回合下來也是可以獲勝的。不過如果打贏了刑天，反而會導致任務失敗喔！

過關後，玩家可以得到3000金。



第7關　找尋賢者

劇情：清風聽從了芙蓉的意見，決定前往附近找尋隱者，請他指引明路。結果隱者要清風等人幫他完成兩件事，才肯指點他們。第一件事，就是要幫他到山洞中取回水晶杖。

勝利條件：取得水晶杖

失敗條件：主角陣亡

寶物：水晶杖（13,16）、黑曜石（01,52）

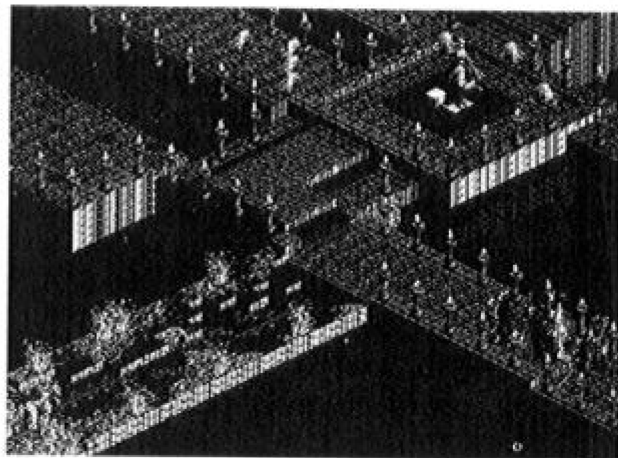
登場敵人：

穴居獸LV1×1

黏怪LV1×2、LV2×3、LV3×2、LV4×1

蝙蝠LV2×6

本關攻略：



本關大多數的敵人都不強，所以可以利用這個機會來練練劍術與法術。要取得水晶杖的方法有兩種，一個是直接開啓地圖中央地區的寶箱，另一個方法則是打倒地圖最左側的穴居獸，這兩種方法都可以順利過關；如果您的部隊滿強的，那麼筆者建議您去打倒穴居獸好了。

由於穴居獸不但攻擊、防禦與移動力皆高，而且遭到牠攻擊的人還有可能會被麻痺，所以最好多一點人去圍攻牠。在穴居獸原本站的位置上的寶箱，當中放有黑曜石，記得要先拿取！

回到隱者的住處後，隱者會要求清風把無雙公主交付的寶盒給他看一下，如果玩家答應了，那麼將可以拿到一把光聚集成劍，但是寶石將會被掉包；如果玩家拒絕他，就會什麼都拿不到，不過寶石仍會是無雙原本託付的那一顆。

第17關　火燒船艦

劇情：清風一行人經過港口時看到整排戰艦並列在一起，興起搶奪戰船的念頭，而且如果能將其它船艦毀了，那就能暫時阻止迦納帝國侵略的腳步，於是一行人打算儘快將守衛解決，並在其它軍隊發現前將船艦焚毀。

勝利條件：　殲滅敵軍援兵隊長／　走到紅旗處燒船，並且脫離

失敗條件：主角或拉維司陣亡

寶物：魔導士長袍（15,11）、力量輝石（18,57）、解毒草（22,35）

登場敵人：

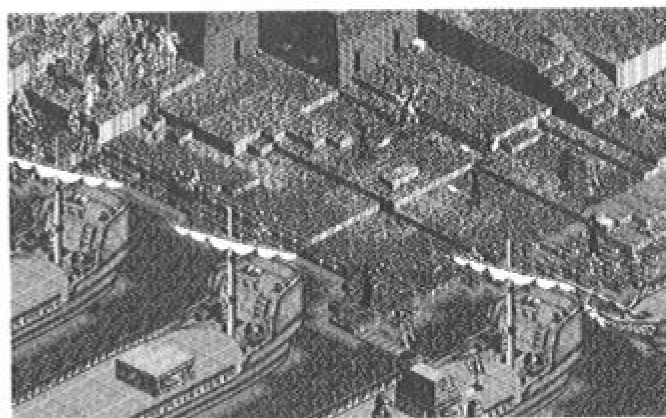
高級武士LV1×1

聖戰士LV5×3

弓箭手LV5×4

牧師LV5×1、LV8×1

本關攻略：



本關一開始的敵人很弱，但是第11回合後出現的援軍，強得不是我們可以應付的。玩家一開始就應該讓清風向最右下角那艘有敵人的船推進，然後派人肅清其他的敵人並放火，接著脫逃地點的標誌就會出現了。雖然我們是有能力幹掉一些敵人的援軍，但是拉維司會不要命地向敵人衝去，而導致我方的任務失敗；所以玩家最好不要企圖練功，趕快逃命比較要緊。

過關之後，拉維司與艾芙琳會加入，玩家並可以得到10000金。

第18關　浴血海戰

劇情：很不幸的，迦納帝國的追兵也是朝著奧里國的方向前進，於是在汪洋中的船團非常顯眼而被追兵發現了。此時離奧里國的海岸還遙遠的很，只好回頭接受會戰。

勝利條件：　打倒敵軍將領／　搶奪敵軍軍旗

失敗條件：主角或拉維司陣亡

寶物：海妖豎琴（12,59）、環形甲（16,54）

登場敵人：

光明戰士LV5×1

高級劍士LV6×5

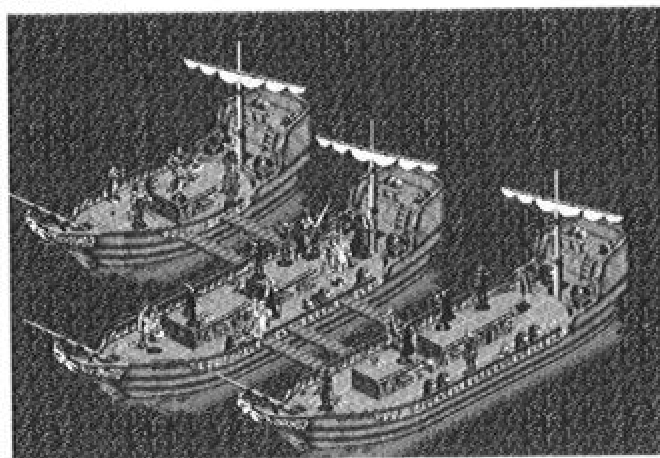
游擊兵LV6×2

弓箭手LV6×2

魔術師LV6×4

本關攻略：

本關不論敵我都擠在三條船上，由於距離相當近，敵人很快就可以衝過來。當人員要登上其他船的時候，都要消耗不少的行動力，因此玩家可以以逸待勞，等敵人移動到兩船之間的時候加以痛擊。



過關之後，玩家可以得到6000金。

劇情：迦納帝國的部份分隊趁著清風們在海戰時，先一步地登上了奧里國的海岸，簡略地設立了一個營地，準備迎接其餘的迦納部隊。當清風的船隻從地平線上浮現時，失望的迦納軍隊長下令發動攻擊。

第19關　先鋒部隊

勝利條件：打倒迦納軍指揮官

失敗條件：清風陣亡

寶物：碧璽（08,23）、魔花（13,31）、修行者法衣（23,47）、生命之果（13,68）

登場敵人：

銀劍士LV3×1　　高級劍士LV9×2

聖戰士LV9×2　　魔術師LV9×1

女巫LV1×2

本關攻略：



本關的敵人並不強，比較需要小心的，是躲在右前方的一些法師。此外，敵人的指揮官

會善用天神護體的法術來增加防禦力，在這項法力持續的幾個回合裡，玩家的一般攻擊對他都起不了太大作用，只有法術才能有效地傷害他，這一點要特別注意。

過關之後，玩家將可以得到5000金。

第20關　昏君

劇情：原奧里國王因病去世，現由其子蘭里夫擔任國王，此人極為怯懦，聽得迦納軍來犯，已嚇得屁滾尿流，又得迦納使者密函曰若能將清風一干叛逆擒獲則可免兵災，於是在蘭里夫設計之下，使清風等人在無防備時皆成階下囚。是日夜裡先是迦納軍派人欲殺害衆人，使蘭里夫無法交出衆人，可以趁機將奧里國一併解決。

勝利條件：　超過20個回合／　打倒敵人指揮官

失敗條件：清風或韓凱蒂陣亡

寶物：水蛭（12,08）、神秘卷軸（18,37）、小還丹（08,31）

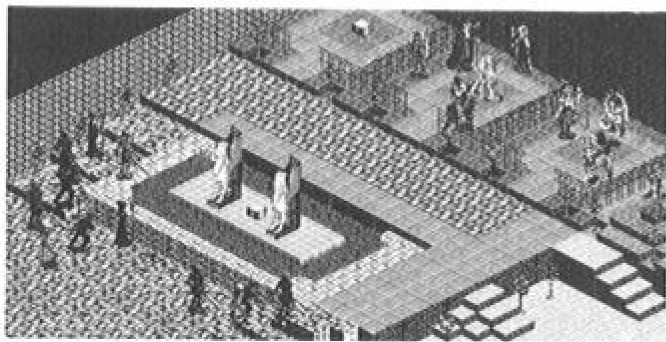
登場敵人：

將軍LV1×1　　高級武士LV1×4

忍者LV1×3　　咒術師LV1×2

刺客LV1×2

本關攻略：



本關的敵人雖然都不弱，但是我方有韓凱蒂帶來的援軍，所以打起來蠻輕鬆的；不過由於敵人的數量不少，而且頭目也很強，所以玩家最好不要放任韓凱蒂去攻擊敵人，以免她被敵人圍毆身亡。如果可以的話，玩家不妨把自己的部隊緊跟著韓凱蒂，這樣既可以練功，而且她有危險時，還可以助她一臂之力。

本關過關後，玩家可以得到7000金。接下來芙蓉會建議清風去放逐奧里國的國王，如果玩家選擇接受，就會進入第21關；如果玩家選擇前往神殿，就會進入第25關。

第25關　找尋聖劍

劇情：雖然奧里國王昏庸，但攻之又師出無名恐犯衆怒，於是在隊友的建議下前往加薩神殿尋找聖劍。聖劍自從被孟祈取出並打敗黑魔神後，他將聖劍交給韓凱蒂放回加薩神殿，以備來日不時之需。雖然得知神殿内有不少生物在守護，清風仍決定嘗試取得聖劍。

勝利條件：取得聖劍

失敗條件：主角陣亡

寶物：射手弓（06,30）、精靈的法衣（09,36）、粉晶石（17,20）、戰鬥力儀（12,30）、光明聖劍（09,24）

登場敵人：

守衛者LV1×1　　金鋼元素LV4×3

烈燄元素LV4×3　　閃電元素LV4×3

冰雪元素LV4×3　　地之精靈LV1×1

水之精靈LV1×1　　火之精靈LV1×1

風之精靈LV1×1

本關攻略：



本關的敵人可以說是超級強！在這些敵人中，屬於小頭目級的地精靈、風精靈、火精靈與、水精靈，不但特殊攻擊與魔法能力都很強，而且全部都擁有再生的能力。而屬於『小嘍囉』的金鋼元素、冰雪元素、閃電元素與火燄元素，都是一擊就可以打倒一個魔法師，所以玩家最好把法師、牧師都擺在後面一點的地方，否則傷亡會相當地慘重。

要對付這些敵人，最好用的莫過於弓箭手了。至於魔法，如果沒有找到與該元素相剋的法術，則對敵人的殺傷力都不大。由於我方能對敵人造成大量殺傷的機會並不多，所以玩家一定要懂得退卻之道；唯有適時地把部隊往後退，逐次吸引部份敵人過來，才有可能將這些敵人慢慢消化掉。本關的大魔王－守衛者是一個相當可怕的敵人，玩家如果不設法把他石化，或是用破魂劍法麻痺他，將會陷入苦戰中。

在守衛者一開始所站的地毯的最左側方格（已經在畫面邊緣了），可以找到聖殿秘室的入口；不過裡面的敵人更強，所以筆者建議您最好別進去。本關結束後，玩家可以得到7000金。

第29關　聖殿秘室

劇情：衆人發現了連孟祈都沒有找到的密室，看看灰塵與機關，看來有很多年沒有人來到過這裡了…。

勝利條件：打敗古特力

失敗條件：主角陣亡

寶物：地靈珠（17,15）、祖母綠（02,14）、妖精藥罐（09,30）

登場敵人：

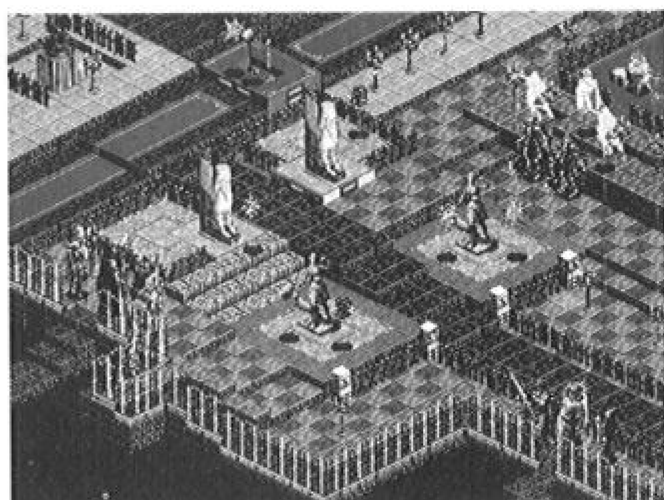
傳說勇者LV1×1　守衛者LV1×2

天使LV1×2　地之精靈LV1×2

水之精靈LV1×2　火之精靈LV1×2

風之精靈LV1×2

本關攻略：



本關的敵人比上一關更多、更強，而且不能撤退，所以筆者建議您一定要留有前一關的存檔，否則…。不過在新的更新版中，本關可能改為可以撤退，如果是這樣的話，玩家倒是可以進來把寶物拿一拿，然後離開戰場。

雖然根據常理推斷，本關應該不可能獲勝，不過玩家如果眞地打倒了古特力，將可以得到10000金。

第26關　為民除害

劇情：取得聖劍後，有一附近村民前來求救，原來村子附近有一群怪獸，經常出現為害村民，村民請求衆人保護他的農作物，清風自然沒有不允諾之理。

勝利條件：　地精離開／　地精全滅

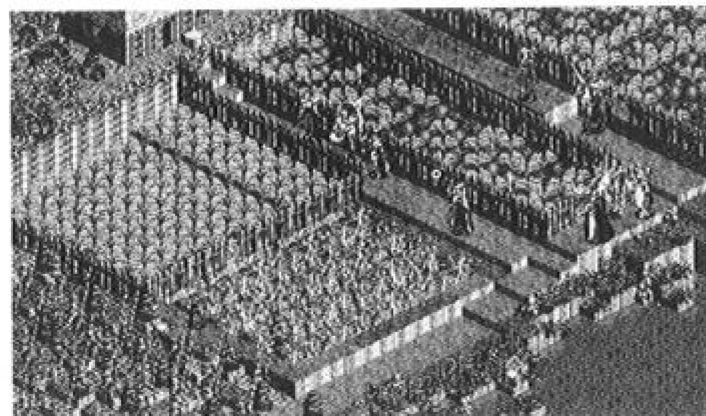
失敗條件：主角陣亡或被地精搶到農作物。

寶物：無極戰衣（05,11）、光之矛（19,34）、魔花（15,46）、魔花（04,41）、水蛭（02,14）

登場敵人：

地精LV4×9、LV5×6

本關攻略：



本關的敵人是一些禁不起一擊的地精，而且牠們對玩家的部隊造成的殺傷力也不大。由於劇情的需要，所以筆者建議您一開始就站到我方的軍旗上，不要動那些地精的主意。在幾個回合內，將會有一個名爲小靈的女子出現；如果玩家都沒有殺害任何地精，那麼小靈將會加入我方，帶清風等人去找雪兒。如果玩家殺了部份地精，小靈還是可能加入的；但是如果把地精全殺了，那麼她就不可能會加入我方了。

玩家如果不殺地精的話，可能等了很久，還不知道任務何時才會結束。根據筆者的觀察，只要能將所有標有我方軍旗的方格佔住，小靈在第9回合左右會召回地精了。

過關之後，玩家可以得到5000金。

第27關　解救王宮

劇情：迦納軍指責奧里國王沒有將清風等人交出，並藉此理由出兵攻打奧里國，奧里國抵擋不住，昏君蘭里夫倉惶出奔，不知去向。在人心惶惶之際，王族少女依琳娜出面安定人心，領導奧里軍民對抗迦納帝國，同時派遣騎兵隊長韓凱蒂向流亡的清風集團求援，一同為打倒迦納大帝而努力。清風同意依琳娜的戰略建議，全軍回師奧里王城，參加奧里王城的保衛戰。

勝利條件：擊破迦納軍指揮官。

失敗條件：主角陣亡或依琳娜陣亡。

寶物：鋼盔（17,43）、水晶杖（26,25）

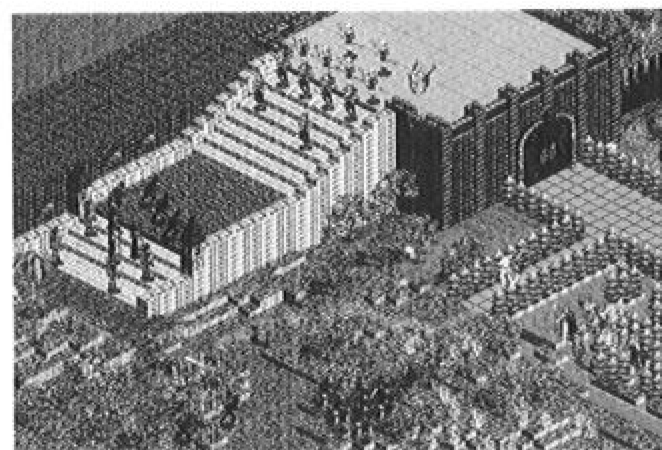
登場敵人：

黃金劍士LV5×1　咒術師LV6×4

忍者LV6×6　流浪漢LV6×4

黑騎士LV8×1、LV6×6

本關攻略：



本關的敵人主要可以分成兩大部份；一群負責攻擊依琳娜，一群負責看守清風等人。雖然依琳娜的部下不

少，但是他們都會笨笨地向敵人衝去，所以很快就會所剩無幾了。爲了避免依琳娜遭遇危險，玩家應該派芙蓉與索妮亞趕過去，以提供必要的援助，而清風等人則留下來對付敵人的指揮官。

過關之後，玩家可以得到9000金。回到王城後，奧里國的大神官會問清風：是否願意與依琳娜成婚，並接下王位？如果玩家接受，就會進入第44關；如果拒絕，則會進入28關。

第28關　出征

劇情：被婉拒了婚約的神官與長老多少有些不快，宮中的氣氛也隨之凝重起來。沿途逃亡的衆人此時雖有了安身之地，不自覺的開始思念起故鄉的狀況了。恰巧此時聽到尚有部份的迦納殘軍在海岸附近遊走，清風決定告別奧里國，率領衆人掃蕩迦納殘軍，伺機找尋回到故土的機會。

勝利條件：　接受迦納軍投降／　敵將陣亡

失敗條件：主角陣亡

寶物：腐屍藤（02,22）、臭蛋（10,49）、香料（23,31）

登場敵人：

永恒戰士LV1×1　　聖戰士LV6×6
弓箭手LV1×7　　法師LV1×2
貓怪LV1×1

本關攻略：



本關的敵人都不強，拿來練功也賺不到甚麼經驗値。打了幾個回合後，敵將會要求投降。玩家如果接受的話，艾文將會加入；拒絕的話，敵人就會作最後的抵抗。

過關後，玩家可以得到7000金。

第46關　陷阱

劇情：奧里王城最近聽到一個消息：有一個身穿奇怪服裝的男子在山區裡出現，好像是當年的聖者。急於找到孟祈的清風隨即帶領部份的戰友進入山區，證實這個傳言。當樹林中出現埋伏的百花殺手時，衆人才明白這根本是個陷阱。

勝利條件：　答應殺手的條件／　敵軍全滅。

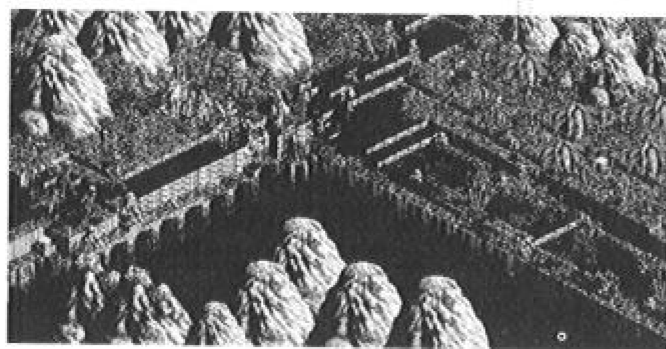
失敗條件：主角陣亡

寶物：瑪瑙（08,25）、興奮劑（01,39）、殺手令（24,48）

登場敵人

皇家殺手LV7×1　　刺客LV10×11
弩手LV1×5

本關攻略：



如果玩家之前的寶石未在第7關被隱者掉包，那麼本關的殺手就會以孟祈的性命爲條件，要求交出寶石；不過玩家可以不要理她們。

在本關的敵人當中，只有殺手頭目比較強而已。不過一般的殺手移動力也蠻高的，玩家最好別把法師曝露在敵人面前，以免遭到殺害。

過關之後，玩家可以得到15000金。

第47關　重返故土

劇情：有意返回雷夫大陸的衆人打理了雜務後，來到了奧里國的某個小港，準備打點返航的飲水裝備，然後渡海返國。但是奇怪的事發生了，在海灘上，刑天部與夜魔女部的手下正在互相廝殺，熱鬧得很，完全看不出這兩部人馬是隸屬同一個帝國的部隊。內戰持續當中…

勝利條件：刑天部全滅

失敗條件：主角陣亡

寶物：隱形藥水（18,48）、小還丹（11,53）、魔花（02,45）、運功散（01,32）

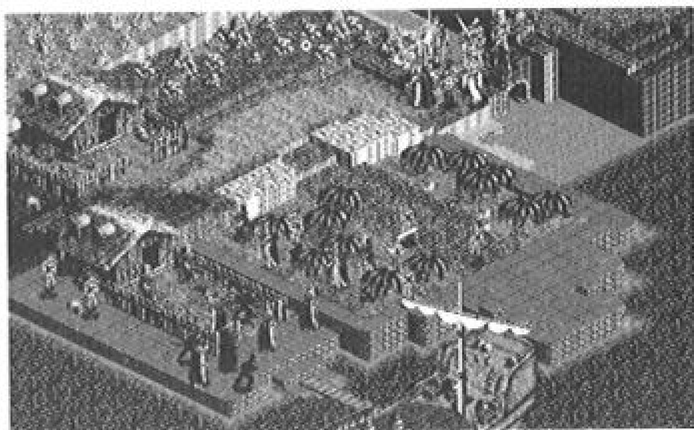
登場敵人：

黃金劍士LV8×1　　銀劍士LV9×7
女主教LV1×2　　魔導士LV4×4

本關攻略：

本關的敵人會先相互殘殺、所以玩家可以先練一些輔助的法術，來提高法術的技能點數。如果玩

家晚一點趕過去的話，刑天部的劍士將會全力攻擊魔女部，我們才會有更多的敵人可以練功。



過關之後，玩家可以得到15000金

第44關　殺手

劇情：將迦納軍徹底擊破的英雄清風受到奧里國上下一致歡迎，特別舉辦了歡迎會迎接回城的大英雄，並頒上護國勳章，同時準備舉行清風與依琳娜的婚禮。天有不測風雲，在典禮進行當中有刺客闖入，剎那間血濺會場！

勝利條件：　殺手離去／　殺手全滅

失敗條件：主角死亡或依琳娜死亡

寶物：香料（22,13）、生命之果（26,18）、魔法之酒（16,19）、運功散（19,24）、賢者之書（21,27）

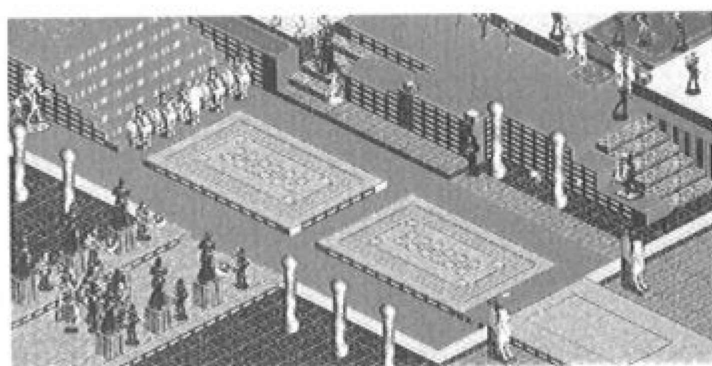
登場敵人：

皇家殺手LV1×1

殺手LV1×5

本關攻略：

如果清風的寶石未被調包，那麼殺手將會以依琳娜的生命作要脅，要求交出寶石。如果寶石已被調包，那麼本關將變成純戰鬥關卡。



過關之後，玩家可以得到15000金。接下來依琳娜與韓凱蒂都會加入，然後進入第47關。

第21關　突擊王宮

劇情：清風考慮過向民衆說明蘭里夫的毒計，然而一旦時間拖長了就容易節外生枝，於是打算用採速戰速決的方式直接進攻奧里王城，讓奧里王蘭里夫沒有時間另謀它策。

勝利條件：　打倒蘭里夫／　奪取軍旗

失敗條件：主角陣亡或超過50回合

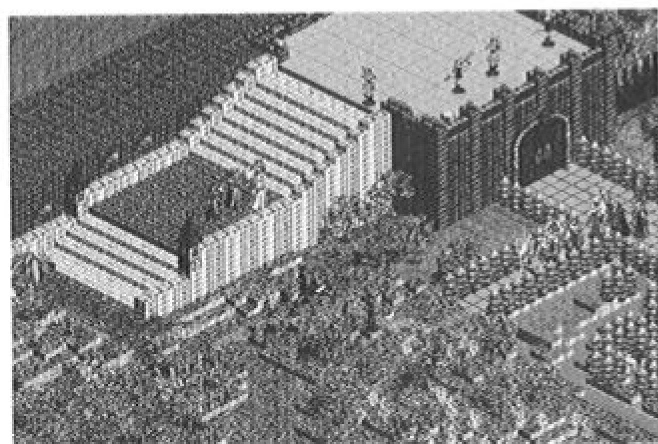
寶物：巨斧（19,35）、蛋白石（12,22）、仙丹（27,63）

登場敵人：

國王LV2×1	大神官LV1×1
女神官LV1×1	銀劍士LV5×3
光明戰士LV1×2	法師LV1×2
神箭手LV1×6	

本關攻略：

玩家每打幾個回合後，蘭里夫就會往上逃一次，最後甚至會逃離戰場。由於剩下的敵軍都不強，加上等一下韓凱蒂會帶兵來交戰，所以玩家可以好好地練功。



過關之後，玩家可以得到8000金

第22關　衆怒難平

劇情：清風以外來者的身份自稱為奧里王，但並未得到軍民的認同。蘭里夫雖懦弱無能，但是以奧里王的身份來說並無大過：如今蘭里夫下落不明，清風等人又沒辦法證明蘭里夫還在人世，益發使得民怨沸騰。在外窺伺的迦納軍更是以替盟友復仇的正義之師出現，聲言討伐赤子國的叛徒，於是同時面臨百姓、奧里軍、迦納軍的夾攻，又為之奈何？

勝利條件：　敵軍全滅／　全軍退卻

失敗條件：主角陣亡

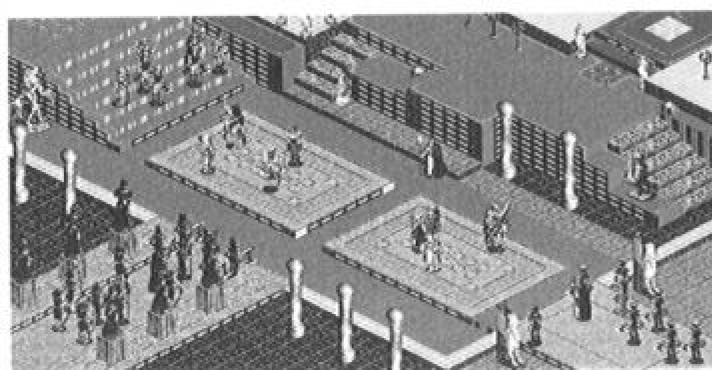
寶物：解毒草（26,23）、鎖鍊刀（20,24）、大型頭盔（16,15）

登場敵人：

魔劍使LV1×1	法師LV7、LV8
女主教LV1×2	銀劍士LV7×3
格鬥者LV1×8	巫師LV1×1
永恒戰士LV1×5	咒術師LV1×3
遊俠LV1×5	

本關攻略：

本關的敵人相當多，如果玩家一開始配置不當，將會死傷慘



重。根據筆者的觀察，不論要戰鬥或脫逃，左側的階梯都比右側的階梯來得好。在一開始的人員配置時，玩家應該把移動力較低的法師與牧師擺在靠近左側階梯的附近，移動力高的騎兵等則放在比較右側的位置。在第一回合開始，就將所有的人向最左側的階梯上移動。

由於敵人會不斷地湧過來，如果玩家能將法師與弓箭手移到樓梯右側的高地內緣，就可以用強力法術與劍術轟擊敵人；由於敵人的弓箭手對我方的法師威脅最大，所以要儘早將他們除去。如果玩家的法師中，有數人學會烈燄射線，再加上芙蓉的流星風暴，要打贏這些敵人並不會太難。

不過要是您的陣地遭到了突破，無法再抵抗下去，那麼就要趕緊讓清風到達脫逃地點；至於其他的人，如果逃不掉，就回頭過來拼，臨死之前也要賺一些經驗値吧！

過關之後，玩家可以得到10000金。

第23關　奧里雙王

劇情：帶領奧里國人民反抗自稱奧里王清風的人，是一名王族的少女依琳娜。由於本身具有奧里國王室血統，普遍獲得大多數奧里國軍民的認同。依琳娜在戰火中勇敢的登高一呼之下，迅速地整合了不知該效忠何方的原奧里國部隊，一心一意的對付外敵。而自稱奧里王的清風自然成了『偽王』，成為第一個要討伐的對象。

勝利條件：打敗依琳娜

失敗條件：主角陣亡

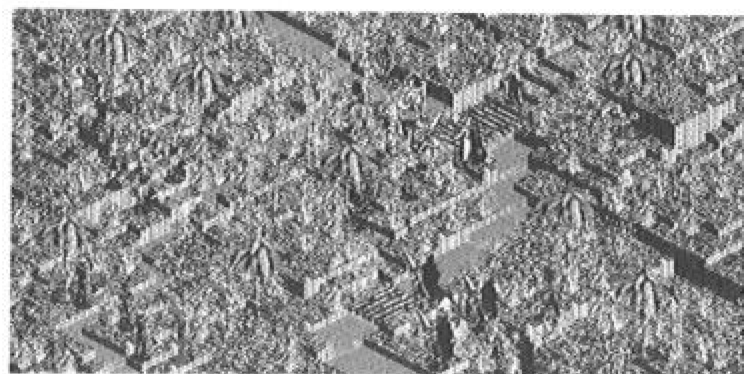
寶物：魔法之酒（16,41）、魔花（03,27）

登場人物：

祈禱師LV8×1	神箭手LV1×2
女主教LV1×2	格鬥者LV1×6
黃金騎士LV4×3	玫瑰騎士LV4×3
法師LV3×1	飛法騎士LV3×1
銀劍士LV7×2	

本關攻略：

本關的敵人相當多，一開始就對我方呈左右包夾狀；所以玩家最好馬上將部隊往橋的後面移動，重新整頓一下隊



形。在這些敵人當中，比較強的只有會施法的依琳娜而已；至於韓凱蒂，只要善用弓箭手與風系魔法，很快就可以擺平她了。

過關之後，玩家可以得到7000金。接下來依琳娜會回來與清風談條件，表示願意政治連姻，如果玩家答應了，就會進入第44關；拒絕了則進入第24關。

第24關　四面楚歌

劇情：失望的依琳娜在無計可施的情況下，有條件地同意迦納軍進入王城，成為迦納帝國的屬國。奧里王清風如今名不符實，少部份歸附的奧里國軍隊遂叛去，同時引來迦納軍與奧里軍的兩方敵意。為今之計，只有靠著實力來奪回一切了。

勝利條件：打敗依琳娜與帝國軍指揮官

失敗條件：主角陣亡

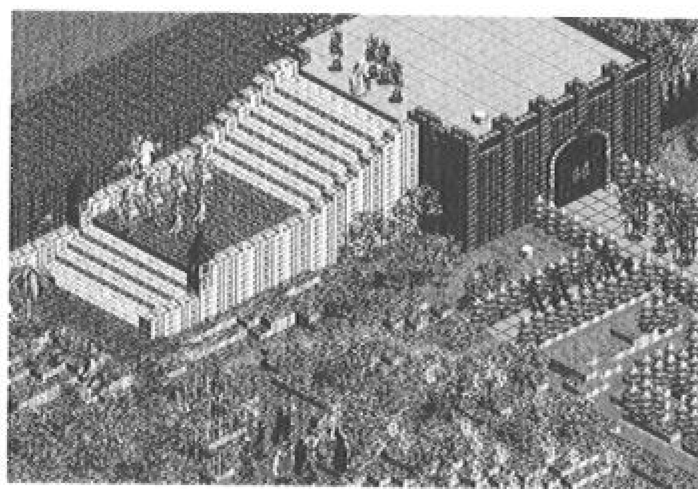
寶物：魔力冠（19,33）、青銅鎧甲（03,64）、銀劍（21,39）

登場敵人：

公主LV1×1	流浪漢LV6×7
女祭師LV6×3	飛馬騎士LV4×1
玫瑰騎士LV10×4	女巫LV6×3
永恒戰士LV5×1	黑騎士LV6×5
忍者LV6×5	

本關攻略：

整體而言，奧里國的兵力是比迦納軍來得弱，但是由於奧里國的部隊中有許多的弓箭手，對我方的法師構成不小的威脅，必需儘快將他們除去。



雖然敵軍的數量相當地多，不過還好他們是採取一波一波的方式分批攻擊，所以玩家只要在原地等候，抓住敵人攻勢的間隔，用法術與劍術將每一批敵軍加以重創；這樣一來，敵軍反而成為我們練功、賺經驗値的好幫手。

過關之後，玩家可以得到8000金。

第45關　奪取權杖

劇情：雖然連戰皆捷，但是清風還是不能完全取得奧里國軍民認同。有人建議找出逃竄在外的奧里王舊部，取得奧里國的精神象徵：王室權杖。在一個荒涼的山區中奧里王蘭里夫終於被發現了一被迦納的百花殺手先發現了，三方人馬形成對峙…。

勝利條件： 殺手離去／ 敵軍全滅

失敗條件：主角陣亡或友軍全滅

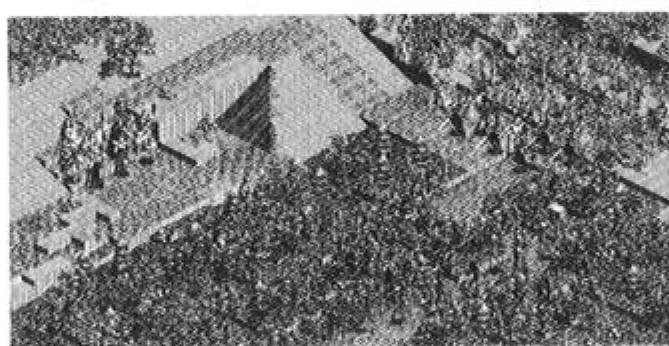
寶物：水蛭（22,32）、虎眼石（13,40）

登場敵人：

皇家殺手LV7×1 刺客LV10×11

弩手LV1×5

本關攻略：



如果玩家的寶石未被掉包，那麼殺手將會以奧里國的王室權杖為交換條件，要求玩家交出寶石，不過不理她們也沒有關係。

雖然蘭里夫有飛霜與侍衛的保護，但是這些人似乎不太撐得住，所以玩家應該派兩三個人過去協助他們；其餘的人則從中央地帶進行突破，把敵人大部份的兵力吸引過來。由於中央地區大多是草叢與樹林，不利於部隊的推進，所以玩家不要讓法師落隊了。敵人的主力部隊人數不少，不過玩家只要抓好距離，在敵人接近時用法術猛轟，很快就可以把她們收拾乾淨了。

過關之後，玩家可以得到15000金，飛霜也會加入，然後進入第47關。

第30關　聯手抗敵

劇情：清風推舉神官暫代國王後，奧里國軍民的不滿頓時得到舒解，一場危機化為無形。然而奧里正規軍在政變時大多散去，所以力量相當微薄。迦納軍四統領之一的夜魔女看準時機發動攻勢，清風率軍出擊，聯軍的防衛能力將受到嚴厲考驗。

勝利條件：打倒地魔磐

失敗條件：主角陣亡或依琳娜陣亡

寶物：智慧果（13,34）、水晶球（20,23）、長筒護腿（15,16）、僧侶護袍（05,43）

登場敵人：

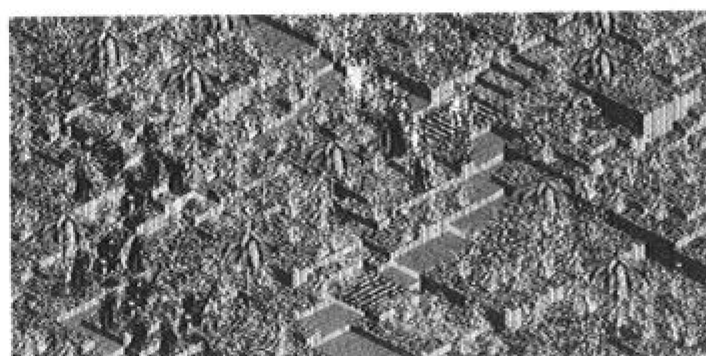
女妖LV2×1 地魔LV3×1

人魔LV3×1 蠱術師LV3×6

黑騎士LV3×4 魔導士LV3×4

流浪漢LV3×4

本關攻略：



本關雖然依琳娜雖然會帶來援軍，但是那些戰士剛好都被敵人的騎士剋得死死的。為了避免依琳娜遭到危險，玩家應該把部隊集結在中央地帶，準備隨時加以援助。在敵人當中，騎兵與弓箭手都相當容易對付，但是會抗魔法的魔導士，就令人感到相當地棘手了。至於地魔磐，雖然遠程攻擊力不弱，但是他無法作近身攻擊，加上魔法對他的殺傷力不弱，所以不難對付。

過關之後，玩家可以得到10000金。

第31關　夾擊

劇情：有消息來報：有一隊迦納敗兵從附近的山谷撤走，不知為何並沒有隨迦納軍本隊撤走，至今還沒有離境。清風承諾在回到赤子國之前，將奧里國境內的敗兵掃蕩完畢，於是帶領聯合兵團出擊，以分隊的方式對敵軍發動鉗型攻勢。

勝利條件： 敵將艾文死亡／ 接受敵方投降

失敗條件：主角陣亡

寶物：幻之鏡（13,18）、運功散（20,48）、小還丹（10,54）

登場敵人：

永恒戰士LV1×1 聖戰士LV6×6

弓箭手LV1×7 法師LV1×2

貓怪LV1×1

本關攻略：



本關的敵人都不強，拿來練功也賺不到甚麼經驗值。打了幾個回合後，敵將會要求投降。

玩家如果接受的話，艾文將會加入；拒絕的話，敵人就會作最後的抵抗。至於本關的一個隱藏關卡－第32關，位於東方的小島上，在召魂貓下方有一個凹陷的地塊，就是洞窟的入口了。由於該小島附近都是深水區，只有透過傳送術才能到達。

過關之後，玩家可以得到7500金，然後進入第46關。

第32關　小人國

劇情：沿著小路一路走下去，來到一處奇怪的地方…。

勝利條件：驅逐貓怪

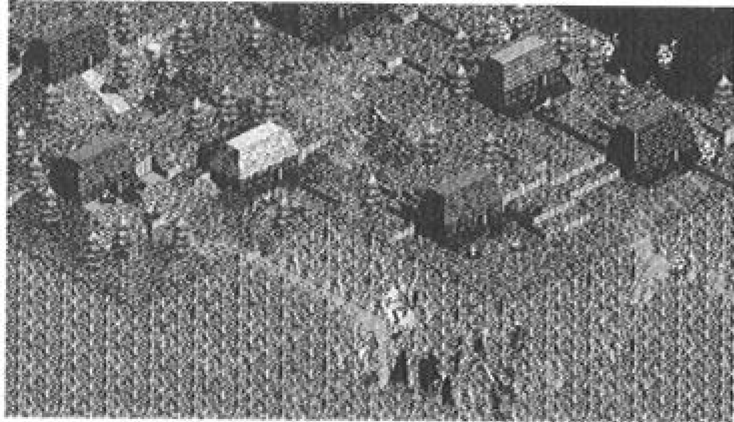
失敗條件：主角陣亡或小人國滅亡

寶物：微笑的面具（05,10）

登場敵人：

貓怪LV1×5

本關攻略：



本關的敵人是一些HP只有5點，但是怎麼K都K不死的貓怪。其實要打倒這些貓怪，必須抓住牠們的弱點，硬K是絕對不會有效果的。在所有的法術中，只有風系法術與蟲術，是對大多數人都管用的，所以只要您派人對牠們放閃電，就可以順利過關了。由於這些貓怪的強度都很高，所以打死之後，施法的人可以得到許多經驗值喔！

過關之後，玩家可以得到珍珠、化石草、魔法靴及10000金。

第48關　海岸守備隊

劇情：由於迦納帝國內亂，衆人的船隻很意外地完全沒有遭到攔劫就平安的上岸。由於整個時局的狀況顯得迷雲密佈，大夥對於接下來的目標一時沒辦法凝聚成共識。恰巧此時有迦納帝國的亂兵在附近打劫，衆人一致同意擊破迦納軍套問消息。

勝利條件：打敗迦納亂軍頭目

失敗條件：主角陣亡

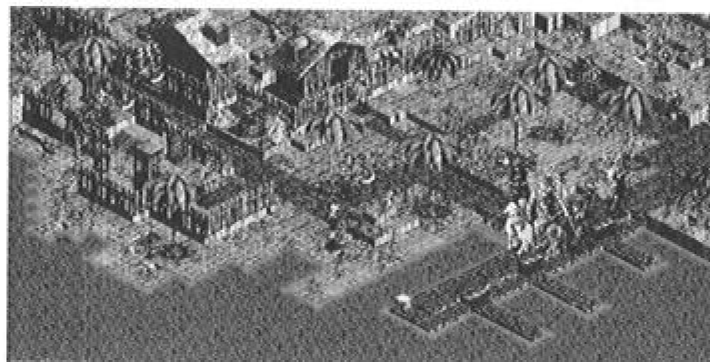
寶物：珊瑚（05,30）、鋼靴（14,42）、塔盾（13,09）

登場敵人：

將軍LV3×1　　光明戰士LV1×5

神箭手LV1×3　　銀劍士LV1×2

本關攻略：



本關的敵人不多，而且也不強，要擺平他們可以說是易如反掌。打贏了之後，芙蓉有可能會離開隊伍，所以要先把她身上的東西全部拿下來。

過關之後，玩家可以得到15000金。

第49關　鷹族戰士

劇情：鷹族在迦納帝國強力的圍攻下並沒有堅持到底，在衡量輕重後，向夜魔女部投降了。主導歸降的『昊』在夜魔女部旗下受封為天魔，組織起鷹族戰士去消滅那些依舊反對迦納帝國的不滿者。如今帝國中央的指揮系統已亂，天魔昊有意主動消滅主角一行人來增加自己的威望以平息不滿，積極地在備戰中。

勝利條件：打敗天魔昊

失敗條件：主角陣亡或戴薇拉陣亡

寶物：大地戰鼓（04,35）、戰鬥鎧甲（07,26）、通神草（17,25）

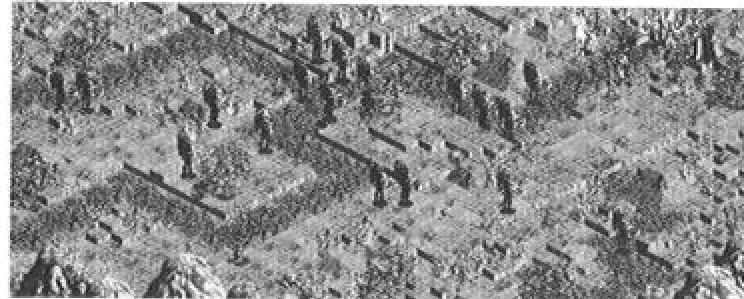
登場敵人：

天魔LV7×1

飛鷹勇士LV4×6

鷹勇士LV8×11

本關攻略：



雖然本關的敵人有二三十個以上，但是只有玩家有強力的風系魔法，即使來的量再多也不用怕。雖然用狂雷怒濤的法術，一次就可以清光畫面上的敵人，不過筆者建議您，還是用閃電光束慢慢打就好了，這樣可以賺多一點的經驗值。鷹族戰士的特殊攻擊射程在三到四格之間，玩家應避免讓法師系的隊員站得太前面，以免受到重大傷害。

在把敵人打到剩天魔昊一個之後，先別殺他；馬上派人去拿大地戰鼓，準備讓牧師系的隊員來練功。使用大地戰鼓的方法，是先把它裝備在身上，然後加以使用，接著我方的地面部隊就會全部損血一半了；這樣一來，牧師系只要施展大回復，就可以大賺經驗值了。

過關之後，玩家可以得到12000金。

第53關　花去飄香

劇情：繼續前進中，衆人們在一條靠近森林的通道上遭遇到敵軍，傳聞的百花殺手群在森林邊緣現身了。百花殺手都是一些亮麗的年輕女子，不但武藝精湛，而且各個容貌過人。帶隊的是百花軍團的副統領樓蘭，傳聞中最神秘動人的百花香並沒有出現在戰場上。

勝利條件：打敗樓蘭

失敗條件：主角陣亡

寶物：魔力冠（16，29）、魔法之酒（07,14）、聞香瓶（12,18）

登場敵人：

忍者戰士LV4×1　皇家殺手LV1×3

殺手LV6×12　大法師LV6×6

本關攻略：

本關的敵人是一群移動力相當高的殺手，玩家最好把防禦力低的人放在後面一點的地方，以免被殺個措手不及。由於敵人的法師都不會神聖系的法術，所以玩家只能讓牧師系多練功了。

過關之後，玩家可以得到20000金。

第55關　雙劍合壁

劇情：迦納帝國第一劍士刑天所率領的劍士群在前方早已嚴陣以待，排出了一個雄壯的劍陣。雖說迦納四大統領現在叛的叛、逃的逃，刑天對迦納大帝的忠誠應該是無庸置疑的；在如今這樣混亂的時局當中依然堅守著崗位，全力對抗帝國的外敵。

勝利條件：打敗刑天與秋月

失敗條件：主角陣亡

寶物：無名劍譜（11，16）、無極仙丹（01,21）、龍筋戰衣（10,29）

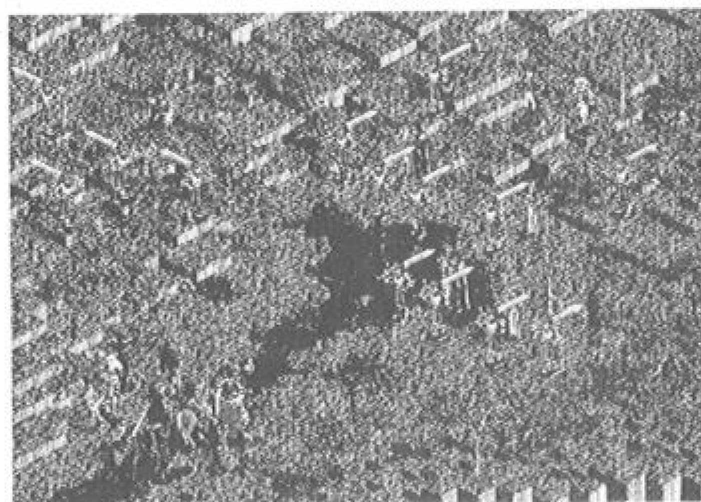
登場敵人：

多情劍客LV5×1　劍聖LV5×1

大劍師LV1×3　魔劍使LV3×1、LV2×2

黃金劍士LV4×14

本關攻略：



敵人有劍術，我們有法術，所以本關敵我是勢均力敵的。由於敵人敵劍術對我方的法師有相當大的殺傷力；因此在他們進入法術的射程後，就要馬上用法術轟他們。雖然秋月與刑天的確不弱，不過只要先用法術打退其中一人，他們就沒有機會施展情侶劍法了。

過關之後，玩家可以得到25000金。

第56關　崩壞的秩序

劇情：如今迦納帝國因內亂而分裂，境內盜賊四起，一般的民衆苦不堪言，在往帝都前進的路上，時常可以見到逃難的人群，懷著憎恨的眼神黯然離開家園。繼續前進的衆人隨後發現一個正遭受盜匪打劫的村莊，在正義感的驅使下，大夥立即投入這場戰鬥。

勝利條件：消滅所有的盜匪

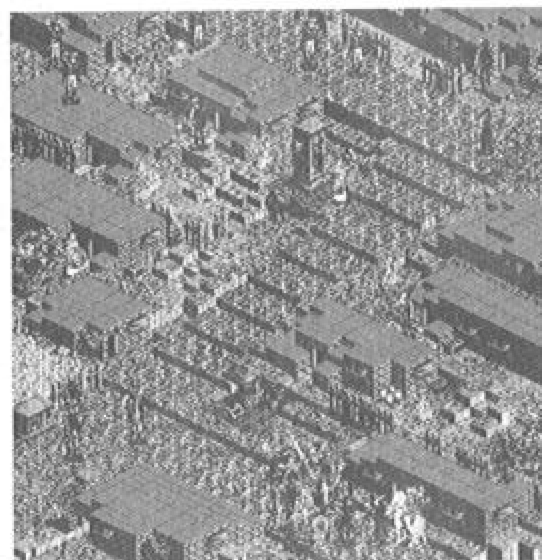
失敗條件：主角陣亡或村人全滅

寶物：琥珀（15,56）、仙女帶（05,36）、化石草（05,15）

登場敵人：

盜賊LV7×1、LV3×7

本關攻略：



本關的山賊都是一些弓箭手而已，相當容易對付。打倒所有的山賊後，如果玩家選擇向村民認錯、道歉，則下一關會進入第62關，其他的選擇會進入第57關。

過關之後，玩家可以得到15000金。

第62關　賊窟

劇情：向村民表示要盡力彌補過失的清風得到了村民的諒解，被指引到盜賊常出沒的山腳下，觀察這個山寨的進攻方法。在清風的堅持下，衆人決定先擊破山賊後再往帝都出發。

勝利條件：山賊頭目陣亡

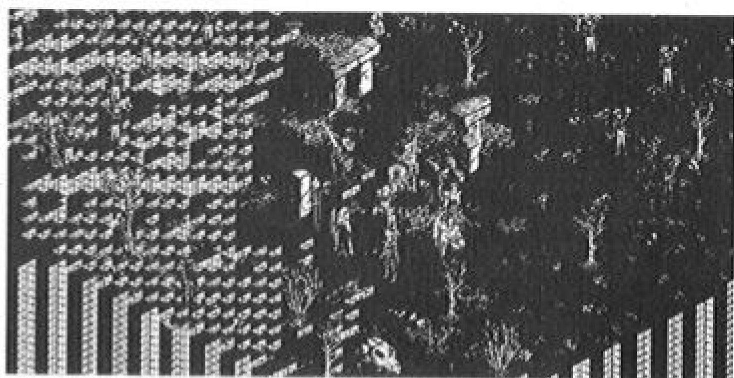
失敗條件：主角陣亡

寶物：輝石法冠（18,17）、隱形藥水（04,22）、醜陋的面具（13,46）

登場敵人：

盜賊LV9×1、LV6×6

本關攻略：



本關的敵人只是佔據制高點而已，並沒有什麼可怕之處。由於敵人由上而下的射擊弓箭對我方有些威脅，所以玩家可以先往後退，吸引敵人追過來；或者用傳送術，直接把較強的人傳去山賊頭目身旁，也是可行的辦法。

過關之後，玩家可以得到20000金。

第57關　選擇

劇情：向帝都繼續前進中的衆人聽到兩個重要的傳言，一個說夜魔女正在赤子國挖掘古代遺蹟，另一個說惡鬼王在皇家墓園召喚黑石的魂魄，這兩個舉動都可能危害到整個大陸的安危。現在道路在眼前展開為不同的兩個方向，雖然最後都會通往帝都，現階段要先向何處前進呢？

勝利條件：　打敗東路軍指揮官／　打敗西路軍指揮官

失敗條件：主角陣亡或超過四十回合

寶物：智慧果（16,16）、小還丹（08,16）、水晶盾（13,13）、神木弓（11,12）

登場敵人：

大將軍LV5×1

聖龍騎士LV5×1

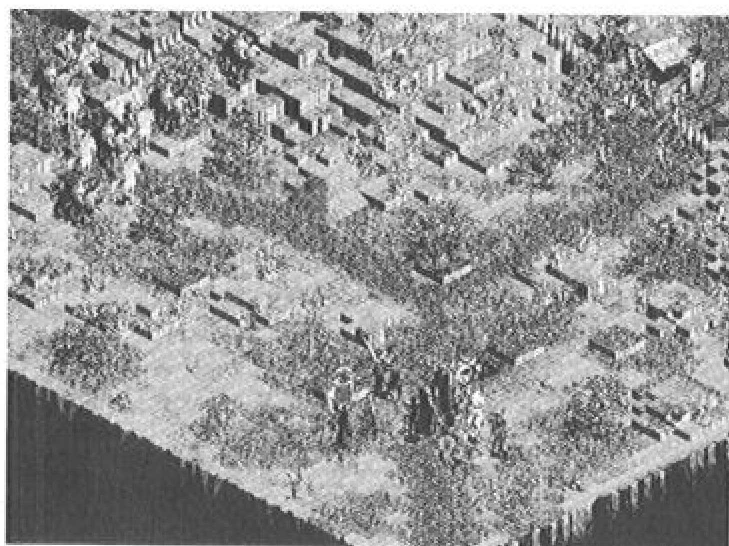
將軍LV7×8

上忍LV4×4

飛鷹騎士LV7×5

飛馬騎士LV7×5

本關攻略：



本關的敵人不會主動出擊，所以玩家可以選擇要往那一路前進；如果您想練功的話，那麼可以先把一邊的部隊打到剩下指揮官，然後再去消滅另一邊的敵人。比較需要注意的地方，在於黑武士的部隊中有一些會隱形的上忍，所以在接近他們之前，要先用天眼術觀察一下。玩家如果打倒了東路指揮官，接下來會進入第59關；打倒西路指揮官，則進入第58關。

過關之後，玩家可以得到18000金。

第59關　赤子迷陣

劇情：夜魔女在取得赤子國的控制權後，徵召了附近還沒有逃走的民伕，進行挖掘王都的工作。夜魔女一心想獲得強力的法器增加自己的實力，進而獲得統制全大陸的力量。在得知清風有意進攻赤子王都後，夜魔女召集了她的魔術士兵團進駐，精心策劃了一個特殊的作戰計畫…。

勝利條件：打倒夜魔女

失敗條件：主角陣亡

寶物：雞血石（03,21）、赤子靈戒（06,16）、大還丹（14,29）、冰心法衣（01,57）

登場敵人：

女妖LV5×1　　人魔LV8×1

地魔LV8×1　　蠱術師LV3×5

魔法導師LV1×4　　暗黑騎士LV3×5

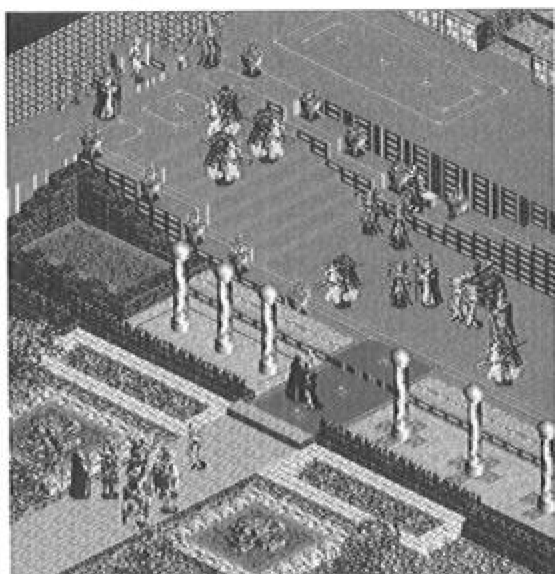
主教LV9×3

本關攻略：

本關的敵人大多是法師，所以我們必須大量地仰賴劍術與風系法術；在風系法術中，以狂雷怒濤的效果最佳，如果在許多敵人都進入射程的情況下施展，一次就可以賺到許多經驗值了。

在敵人當中最可怕的還是夜魔女了。她不但可

以連續施法兩次，而且各種法術的等級都練到最高級了。當她向我方的部隊接進時，玩家應該儘速將她擊倒，否則可能會有一票人被她轟死了。



過關之後，玩家可以得到30000金。至於秘密關卡－第63關的入口，位於東北方（就是當初第一關時的脫逃地點），在該階梯第二層右邊數來第一格，座標是（18,15）。

第63關　靈穴

劇情：神秘的洞窟…？

勝利條件：打敗所有的怪獸

失敗條件：主角陣亡

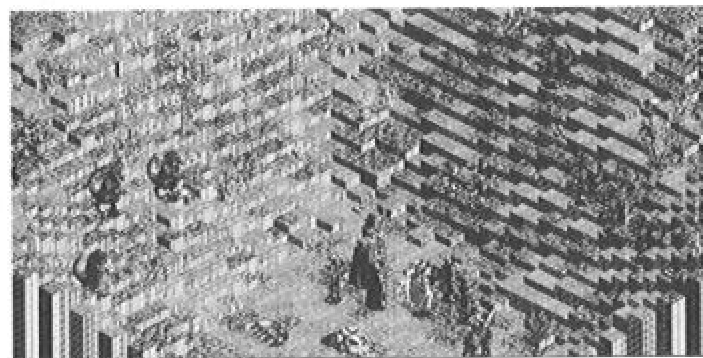
寶物：巨獸卵（22,47）、暗黑力盾（11,12）、玄龜外甲（04,33）、聞香瓶（22,28）、生命之果（06,32）

登場敵人：

地龍LV8×1、LV4×6

本關攻略：

本關的怪獸除了皮厚之外，遠程攻擊的殺傷力也不弱；不過牠們沒有抗魔法能力，所以拿來練功是蠻不錯的。



過關之後，玩家可以得到20000金。

第58關　黑石魂魄

劇情：惡鬼王為了培植足夠的實力，計劃召喚五百年前被打敗的魔王魂魄。惡鬼王準備了數名倒霉的村人作為祭品，打算以污血破壞封印的效力，進而施展召喚黑石魂魄的程序。在墓園之外有惡鬼王手下的豬頭龍領兵進行警戒，防止一切可能阻礙施法的人物。

勝利條件：　打倒惡鬼王／　破壞召喚儀式

失敗條件：主角陣亡或黑石喚出

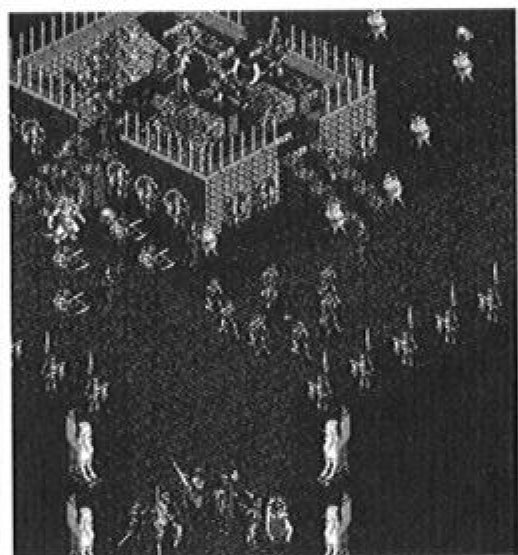
寶物：黑曜石（07,48）、龍牙盾（07,17）、臭蛋（03,39）、惡魔之鈴（16,04）

登場敵人：

大君LV3×1	妖術師LV2×1
豬頭龍LV2×1	永恒戰士LV9×4
巫師LV3×4	弩手LV9×3
殭屍王LV7×1	殭屍LV9×7

本關攻略：

本關最大的敵人不是惡鬼王，而是地形！因爲這些地形看起來是平地沒有錯，但是對部隊的移動卻很不利。還有敵人的咒術師與豬頭龍的遠程攻擊，對我方也有不小的威脅。如果您已經學會了狂雷怒濤，而且懶得再一個一個地砍敵人，那麼多施展幾次，就可以很快把多數的敵人都清光了。



在東北角的寶箱後面的那個方格，可以找到山洞的入口。由於該山洞可以說是練功者的天堂，玩家不可不去！

本關結束之後，玩家可以得到30000金。

第64關　瘋人院

劇情：瘋子住的地方…？

勝利條件：　？？？？？／　撤退逃走

失敗條件：主角陣亡

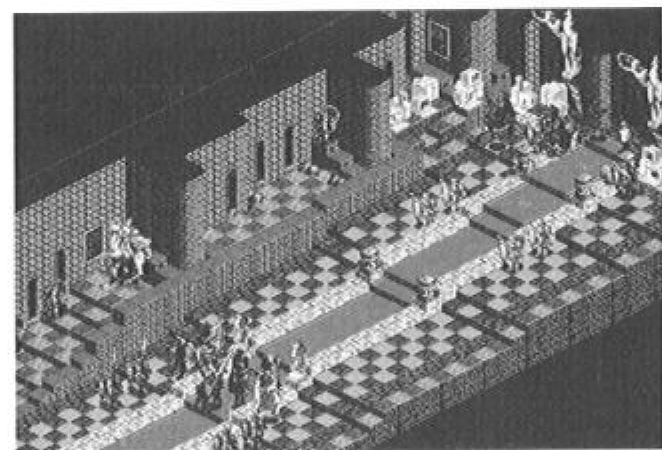
寶物：蛋白石（11,30）、邪神護身符（20,30）、無影破甲刃（04,41）

登場敵人：

小孩LV7×1	地龍LV7×1
黏怪LV7×1	蝙蝠LV7×1
惡魔LV7×1	戰士LV7×1

本關攻略：

玩家一開始千萬不能往前衝！因爲從第3回合起玩家所有人物的法術將被禁止使用，如果您的人在法術禁錮期間被敵人K到，就只能吃藥補血；從第5回合



起，雖然可使用法術了，但是卻換成劍術不能用了。

玩家如果要練功的話，可以從第五回合以後，用狂雷怒濤攻擊敵人，起碼可以打死企劃魔頭（筆者按：企劃先生，風系法術對魔力很強的人也有效，是你親口告訴我的；如果企劃魔頭被打死了，可千萬不能怪我！）由於敵人的等級都很高，隨便打死一個人，就可以賺上數百點的經驗值。此外，每個魔頭身上都有一樣可以增加屬性的寶物，只要情況許可，玩家最好把這些設計人員”趕盡殺絕”(好像太殘忍了，那麼改成一網打盡好了)。

打敗這些人可以賺得非常多的經驗值，但是需要花上很多回合（尤其是人物魔頭，眞是超難打的)，所以沒時間的玩家，可以不必每個敵人都打倒，只要選擇比較容易打的就好了。不過把全部的人都打倒的話，在新的更新版中，就有機會可以使用神秘卷軸進入英雄塚喔！

如果打倒全部的敵人，玩家將可以得到29999金，及銀梭流星弓、獨角獸戰衣。

第60關　黑暗傭兵

劇情：帝都的守將依然忠於迦納帝國，然而在內有楊鐵大帝精神不正常，外有強敵環伺的情況下，不得已動用國庫雇用了來自異界的骷髏兵團暫作權宜之計。守將的想法是讓這批忠誠度並不算高的傭兵兵團和赤子國的叛徒們一戰，不論如何，迦納帝國都相當合算。事情真的是如此簡單嗎？

勝利條件：　打倒骷髏元帥／　打倒迦納軍元帥

失敗條件：主角陣亡

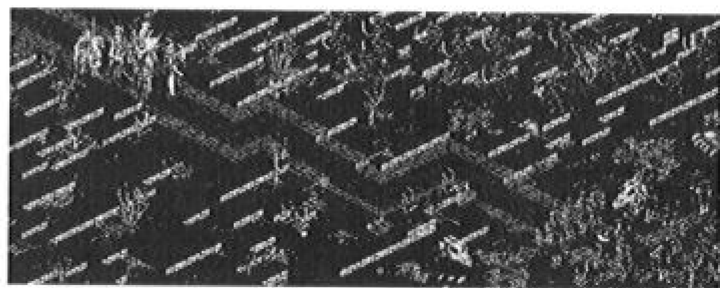
寶物：生命之果（12,11）、雞蛇爪(06,27)、賢者之書(19,19)

登場敵人：

骷髏王LV7×1　　骷髏兵LV9×15
終極戰士LV6×1　　遊俠LV10×5
將軍LV10×6

本關攻略：

本關骷髏兵的攻擊力與防禦力都不錯，不過最大的弱點就是不抗魔法，所以玩家只要善用魔法，就可



以順利擺平他們了。不過如果只打倒骷髏兵團，似乎不夠過癮，玩家可以先不要打倒骷髏元帥，然後去找帝國軍練練功。

過關之後，玩家可以得到25000金；本關結束後，不會進入城鎮，而會直接進入下一關。

第61關　指向帝都

劇情：利用黑暗傭兵的計劃失敗了，如今清風一行人長驅直入，直撲帝都城門。城中男女老幼都不相信帝都可以守得住，紛紛出奔。守將眼看外城已被居民強行打開，只好召集尚未散去的殘兵敗將退守內城，上演一場城樓的爭奪戰。

勝利條件：打倒守城主將

失敗條件：主角陣亡

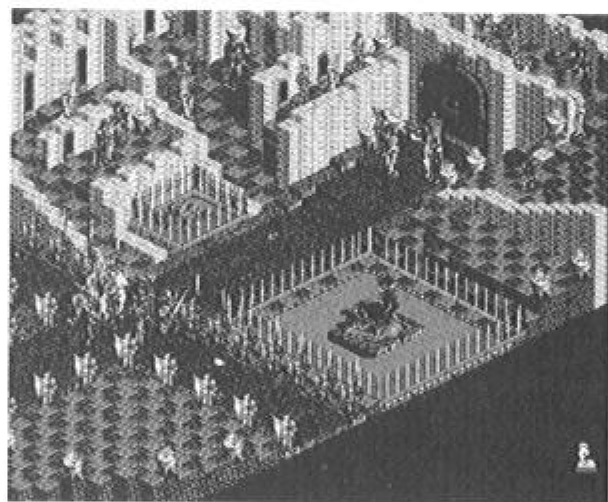
寶物：殺手令（13,19）、仙女帶(06,18)、黑暗藝衣（21,23）、光明聖衣(04,67)

登場敵人：

終極戰士LV6×1　　女神官LV2×3
聖遊俠LV2×6　　魔法導師LV2×5
大劍師LV2×3

本關攻略：

雖然守城的主將就近在咫尺，但是貿然衝過去是很危險的。敵人的法師與弓箭手，分別佔據了城牆上的三面高地，玩家如果強行要中央突破，將會陷入敵人的火網中。最妥當的方法，還是先將左側的敵軍肅清，然後逐步向前推進，把剩下的敵人給引過來。第十個回合後，將會有敵人的的援軍(武士與騎兵）從後方出現，玩家要小心提防。



過關之後，玩家可以得到32000金。

第65（90）關　死守宮門

劇情：帝國已經是無可救藥了。在連內城也失守之後，迦納士兵明白不需要再做無謂的抵抗了，城市內到處可見拋棄的兵器與逃走的士兵。帝都王宮前只剩下少部份還未散去的禁

衛隊，還在猶豫是不是應該趕快逃走或是為國犧牲。就在此時，百花軍團的副隊長樓蘭現身了，解決禁衛隊在效忠上的困惑，決定繼續抵抗到底。

勝利條件：打敗樓蘭

失敗條件：主角陣亡

寶物：玻璃鞋（19,58）、射日大弓（14,40）、微笑的面具（12,31）、飛行裝甲（02,69）

登場敵人：

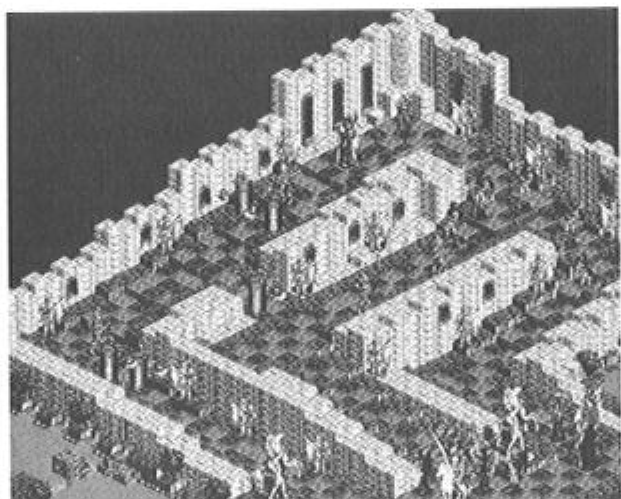
忍者戰士LV4×1　大劍師LV6×1

皇家殺手LV4×5　聖遊俠LV4×4

終極戰士LV4×5

本關攻略：

第65關與第94關，不論在敵人或寶物等各方面，幾乎都是完全一樣的。兩者的差別，在於進入第65關是因爲玩家之前選擇第58關，本關結束將會進入第67關；而進入第94關，則是因爲玩家之前選擇進入第59關，本關結束將會進入第66關。



本關的敵人不算多，而且也只有樓蘭比較強而已。不過由於敵人佔據高處，所以玩家最好先將敵人的弓箭手都擺平。在左邊處的河流中的一個突起點，是進入隱藏關的入口，過關之前可以先派人去探察一下。

本關結束之後，玩家可以得到30000金。

第72關　帝都監獄

劇情：陰森黑暗的刑室，劉將軍與克萊恩就是死在這個地方。

勝利條件：殲滅所有的敵人

失敗條件：主角陣亡

寶物：審判法典（21,53）、幻之鏡（14,26）、蠱神雕像（24,27）

登場敵人：

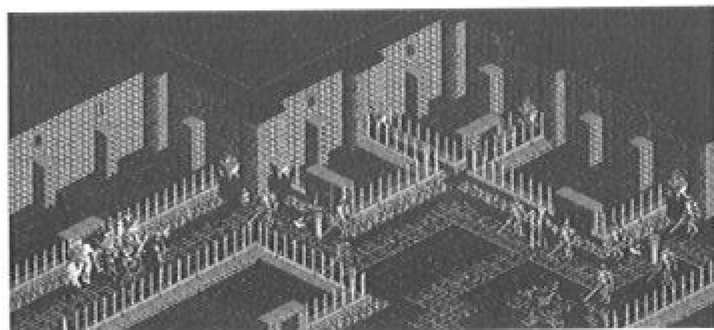
賢者LV5×1

終極戰士LV5×2

將軍LV9×9

本關攻略：

本關的敵人相當好打，不過寶物大多放在牢房內，必須用傳送術，或是派會飛的人進去拿取。



本關結束之後，玩家可以得到24000金。

第67關　黑石魂魄

劇情：惡鬼王在召喚出黑石的魂魄後信心大增，認為對付已經疲憊的衆人們應該不成問題，於是乾脆下令全軍駐守在内室之前，打算一口氣把追擊而來的清風給解決掉。當清風終於突破樓蘭的抵抗進入宮門内時，黑石的魂魄也正被呼喚了出來。

勝利條件：打倒惡鬼王

失敗條件：主角陣亡

寶物：暗黑力盾（06,56）、魔神的妖斧（08,27）、仙女彩衣（18,85）、玻璃鞋（18,55）

登場敵人：

幽魂LV3×1　大軍LV5×1

妖術師LV4×1　豬頭龍LV4×1

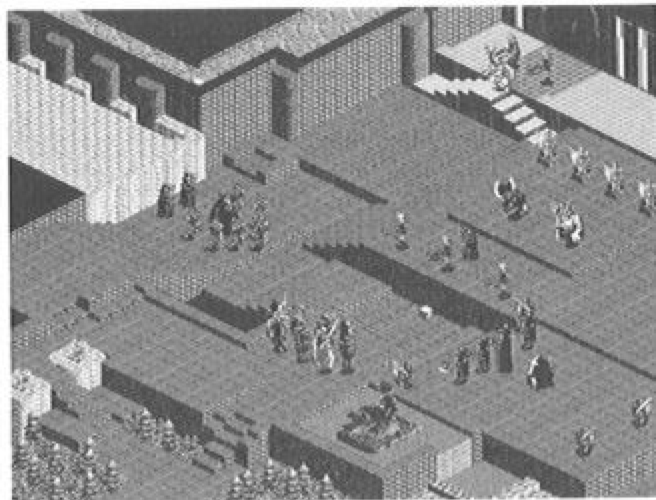
終極戰士LV5×4　巫師LV6×4

連弩手LV5×5　殭屍王LV9×1

殭屍兵LV10×7

本關攻略：

如果玩家之前就有取得聖劍，那麼黑石的魂魄將會再度遭到聖劍所封印；如果沒有取得聖劍的話，那麼就得面對黑石這個強敵了。



本關一開始，敵人也是對我方呈三面包圍的狀態。玩家如果有一些廣域性（全螢幕）的法術，那麼可以先在原地等待，當多數的敵人都進入法術的攻擊範圍後，再對敵人加以痛擊。在敵人當中，殭屍王、黑石與覆面法師的法術殺傷力都很強，千萬不要讓他們有機會接近我軍。至於惡鬼王，除了皮厚一點外，倒是沒有甚麼可怕之處，用法術就可以打得他哇哇叫了。

本關結束之後，玩家可以得到30000金。

第66關　賽蓮的魔戒

劇情：在突破宮門之後，急於追擊夜魔女的清風下令全軍以最高速前進，免得夜魔女掌握楊鐵之後又節外生枝。怎料夜魔女棋高一著，並沒有長驅直入進入內室，反而下令手下埋伏在內室入口陰暗處，向拉長隊形的清風們發動猛烈的一擊！

勝利條件：擊破夜魔女

失敗條件：主角陣亡

寶物：靈光法盾（07,31）、仙女棒（18,85）、飲血魔槍（03,68）、魔力權杖（23,18）

登場敵人：

女妖LV7×1　　人魔LV9×1

地魔LV9×1　　蠱術師LV6×5

魔法導師LV5×6　　暗黑騎士LV6×6

大神官LV5×3

本關攻略：

本關一開始，玩家最好儘快將左側地魔磐的部隊肅清，否則等到其他的敵人趕過來，我軍將會陷入包圍中。其實等到本關再與夜魔女交手，是十分不明智的選擇，因為她除了各項法術的等級幾乎都是最高外，而且還可以在一個回合內施兩次法術；最糟糕的是，本關結束後，不會有進入城鎮的機會，所以被夜魔女打死的人，在最後幾關都沒有出場的機會了！

爲避免死傷慘重，一旦夜魔女進入我方狂雷怒濤的射程後，就要馬上攻擊她；而比較不耐打的法師與牧師，最好遠離夜魔女的法術作用範圍。

本關結束之後，玩家可以得到30000金。

第70關　復仇魔神

劇情：從入口處就可以聽到的哭聲現在聽來時斷時續，接著轉成莫名其妙的狂笑，或是哭笑相間，強烈地讓人覺的正殿中一定發生了非比尋常的怪事。抵達正殿的衆人很難理解眼前的景象是如何造成的：聲音的主人迦納大帝在地上如瘋子般的喃喃自語，而他應該端坐的寶座上則另有其人，一位看似柔弱的女子。

勝利條件：？？？？

失敗條件：主角陣亡

寶物：魔王的點心（20,38）、無極仙丹（05,40）、聖光戰甲（13,50）

登場敵人：

皇帝LV4×1　　飛仙LV7×1

本關攻略：

本關的敵人有芙蓉與楊鐵，不過只有芙蓉會主動對玩家攻擊。由於芙蓉可以進行連兩次的法術攻擊，所以玩家最好把主角推上前線讓她打，這樣可以降低其他人員的死傷。本關要打倒芙蓉後，才算過關。



本關結束之後，玩家可以得到10000金。接下來，如果玩家選擇自己去追芙蓉，則進入第99關，看到和平的結局；如果選擇和隊友去追芙蓉，則進入第71關，要再打敗芙蓉一次，才可以看到結局。

第71關　仙與魔

劇情：在迦納王宮的內室裡，最後的一次對決…。

勝利條件：打倒芙蓉

失敗條件：主角陣亡

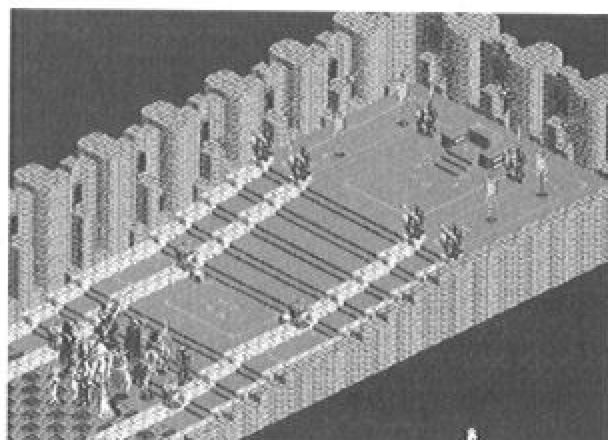
寶物：金鋼戰甲（07,45）、炎魔獅子盾（11,52）

登場敵人：

飛仙LV9×1

本關攻略：

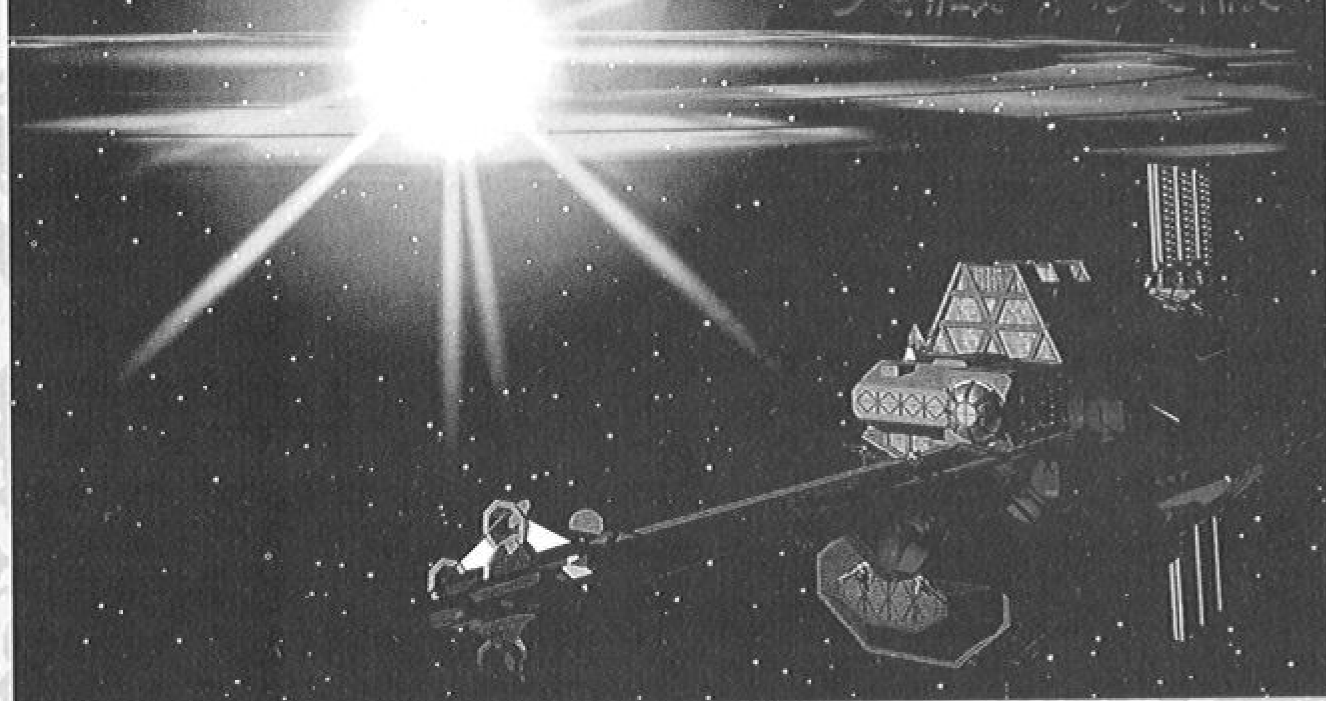
基本上，本關的作戰方法與前一關是相同的，玩家只要讓主角去單挑芙蓉，其他的人在後方用法術爲他補血就好了。



本關結束之後，玩家可以得到20000金。

下期待續…





絕地任務 完全攻略

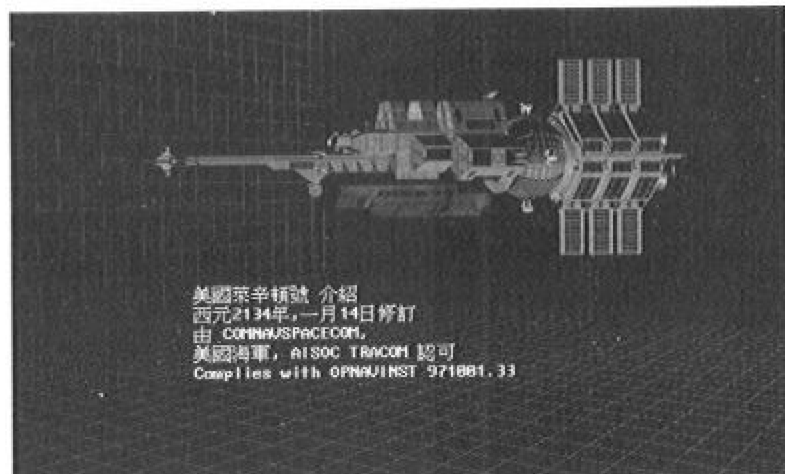
MISSION CRITICAL 典藏中文版

作者／Agnes

前言

直到任務的最後一刻，我才經由艦長的推薦登上了同盟最新的戰艦『列辛頓』號，參加一個一無所知的任務。這次任務是由巡洋艦『列辛頓』號和科學研究船『傑力可』號所執行的，整個特遣艦隊裡，似乎只有兩艘船的艦長知道這次任務的眞正目的。

在一次又一次的跳躍之後，船員的情緒也



船艦介紹



科學艦艦長

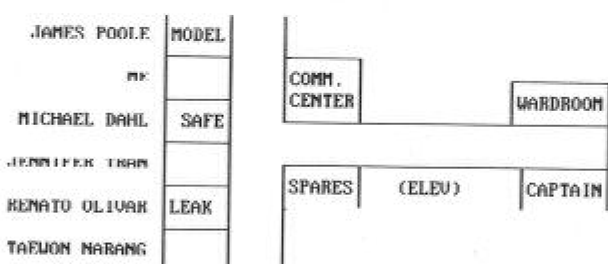
跟著焦躁起來，謠言四處流傳；但沒有人知道眞正的任務目的，只能大略從艦長所承受的壓力看出，這次任務可能和同盟的存亡有關。日子一天又一天的過去，直到特遣艦隊終於抵達了代號『波絲鳳妮』的星球。就在這關鍵性的一刻，『潘朵拉』計畫正要實行的時候，我們被神祕出現的聯合國重巡洋艦給徹底擊潰。艦長帶著全艦人員以同歸於盡的方式引爆了敵艦，特遣艦隊就這樣只剩下我一個人，掙扎地摸索出神祕的潘朵拉計畫的全貌。但我始料所未及的，是人類這個種族，竟然在我的手中走上了進化的終點。

因此，我在這邊記錄下整個冒險的過程，也爲人類立下一個最後的墓誌銘。

危險的開端

當我從麻醉藥的藥效中醒過來後，立刻察看我身上所有的物品，發現多了一張紙條，是艦長留給我的最後遺言；裡面提到了副艦長在官廳裡面錄了一段給

第二層地圖



JAMES POOLE　傑姆士．伯－『模型』
MICHAEL DAHL　麥可．達爾－『保險櫃』
Renato Oliver　雷娜、奧利佛－『空氣外洩』
comm center 通訊中心、captain 艦長室
wardroom　官廳、spares　電子零件倉庫

我的消息，同時也將他寢室的個人隱私密碼A3X5給了我。我立刻進去他的寢室，看了他留給他女兒的最後訊息，這該死的聯合國！艦長，我一定會為你報仇的！



艦長留下的字條

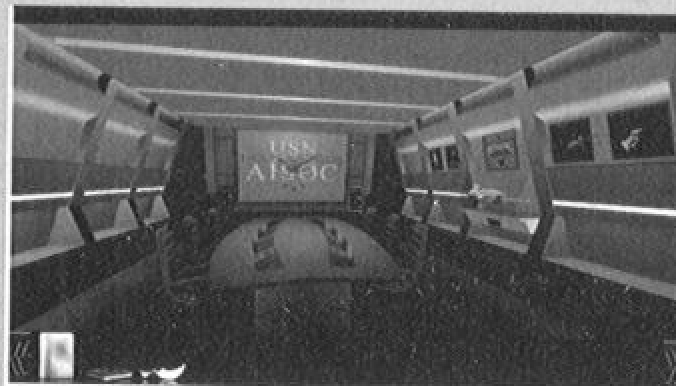
在一陣搜尋之後，我找到了一本船員名冊，裡面的最後兩頁記載著一些船員的個人隱私密碼，我立刻把他們記了下來，將來一定會派上用場的。接著我走到走廊，詢問走廊上的電腦終端機目前的狀況，結果得知了一個很糟糕的消息－由於本層的某一間寢室遭到外物的擊穿，所以造成了失壓的現象，大量的空氣流失，整層被和船艦上的其他部份隔離，而且電腦系統目前也無法和主電腦連線，全艦似乎因為剛剛的核爆受到了極大的損傷，如果我不趕快做出處理，很可能在幾個小時內就會面臨死亡的命運！

雖然電腦系統的目前功能限於各層，但我仍然從它的記憶庫中得知了應付此等狀況的方法。我立刻將在電腦終端機上方的櫃子打開，取出船身修補包；將其打開之後，我前往目前能進入的寢室一間間的搜尋。在千鈞一髮的狀況下，我在船員雷娜、奧利佛的寢室外面聽到了空氣洩漏的尖銳嘯聲，我立刻衝進去，卻被大量湧出的空氣的推力推向牆壁，勉力支撐起身，我將"泡沫噴膠"噴上破洞，暫時止住了空氣的洩漏，接著將"分子凝膠"黏上"修補錠"再貼在破洞上，一勞永逸地解決了這個問題。至少我暫時不需要擔心空氣的問題了！而且通往其他樓層的電梯應該也跟著開放了。



空氣外洩的艙房

另一項危機

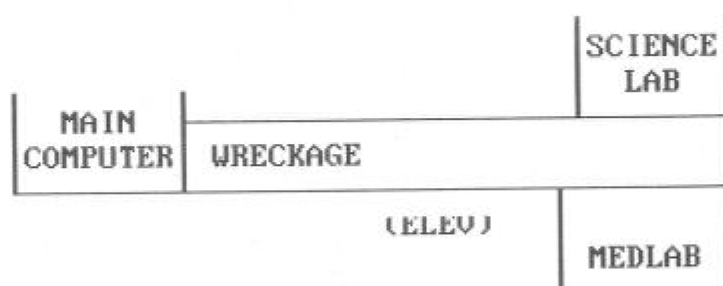




官廳

接著我詢問本樓層的電腦，得知了另外一個更糟糕的消息－本艦的反應爐不但受到損害，開始洩漏出輻射，而且冷卻器也出了狀況，整個爐心已經開始過熱；如果不解決這個問題，可能整個爐心會溶解，我的小命當然也會跟著完蛋！此事當然也是目前的第一優先，不過電梯也被磁卡鎖給鎖住，我前往官廳聽取了那段留言之後，知道了自己目前的目標，同時也拿到了一塊黃色的磁卡；很明顯地，這就是拿來開啓那磁卡鎖的卡片。

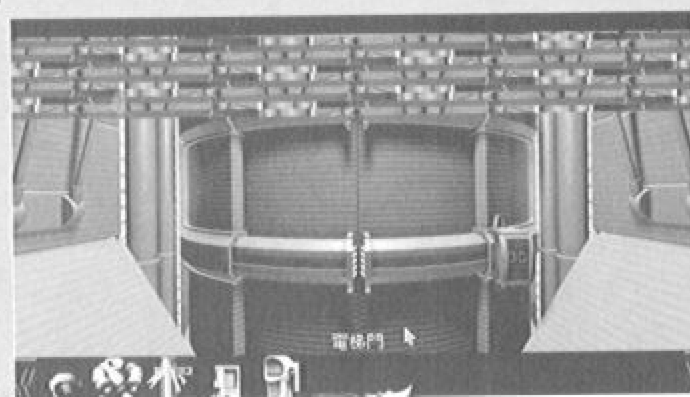
我仔細思索了一下之後，發現要處理這個輻射洩漏的狀況，我還得要找到測量輻射劑量的"蓋格計數器"，最好還能夠找到隔離輻射的防護衣，不過防護衣似乎只放在反應爐那一層，全艦的其他地方並無存放，看來我只能先設法找到這個測量器了。要找這一類的器材，我當然立即想到要前往船上的科學實驗室。



第五層

main computer　主電腦
science lab　科學實驗室
medlab　醫護室

按下電鈕將電梯呼喚到這一樓層後，走進電梯將磁卡插入，我選擇了第五層。到達第五層之後，我立刻進入實驗室，打開外面標有"田野實察工具"(FRT)的櫃子，從裡面取出了兩個非常有用的工具：一個輻射計量器及一個可以分析物質成份的掌上分析儀。我本來想要前往反應爐所在的輪機室，但通往該處的電梯已經因爲輻射洩漏而自動封閉了，看來我只能從反應爐的管路間，迂迴地前往輪機室了。



電梯

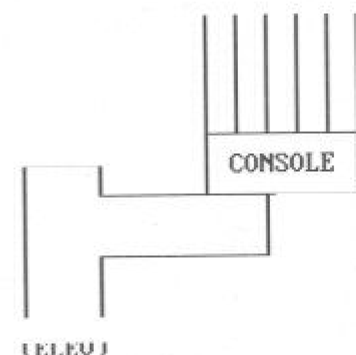
我進入電梯選擇了"反應爐"。然後在走出電梯後，我走進通往管道間的那條走廊，爬下一個梯子，立刻打開了"輻射計量器"測量我上方和下方通道的輻射劑量；經過反覆的推測之後，我終於找出了一條通道（一邊使用畫面右上方的地圖來察看）。依序是下面的順序：

A1－左轉－B1－往下爬－B2－右轉－A2－往下爬－A3－往下爬－A4－左轉－B4－往下－B5－右轉－A5－往下爬就直達輪機室。

一進入輪機室，我先打開右手邊的櫃子，取出了櫃子裡面的重型"切割氣炬"，這應該可以讓我在這處處殘破的船艦上得到一些幫助。接著我直接走到輪機室的控制台前面，瞭解了目前的狀況：主冷卻槽已經損壞，我必須要打開備用的冷卻槽，並且將整個冷卻流程構成完整的一個迴路才行。於是我爬上輪機室的頂端，將備用的手動冷卻劑閥門打開（這裡可以打開兩個閥門中的任一個。）

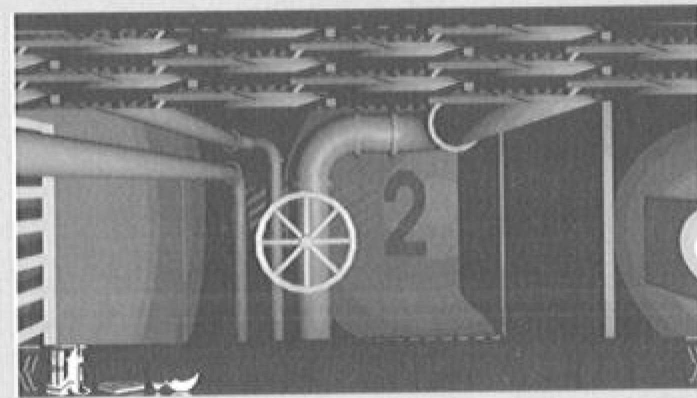
反應爐管道間

LEVEL \ ROOM	D	C	B	A
1	1	0	0	1
2	2	1	1	1
3	2	2	1	0
4	2	2	0	1
5	1	1	0	1



輪機室地圖

console　控制室

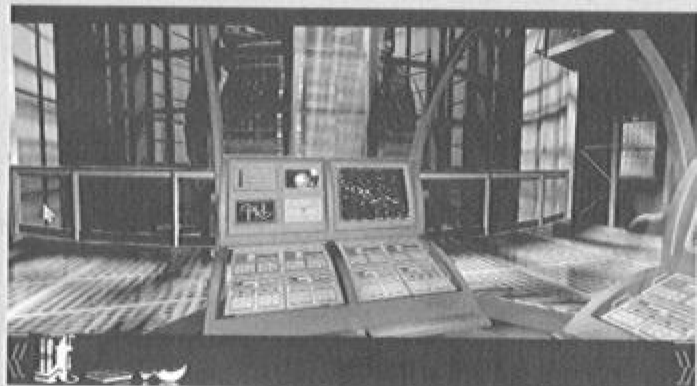


冷卻閥開關

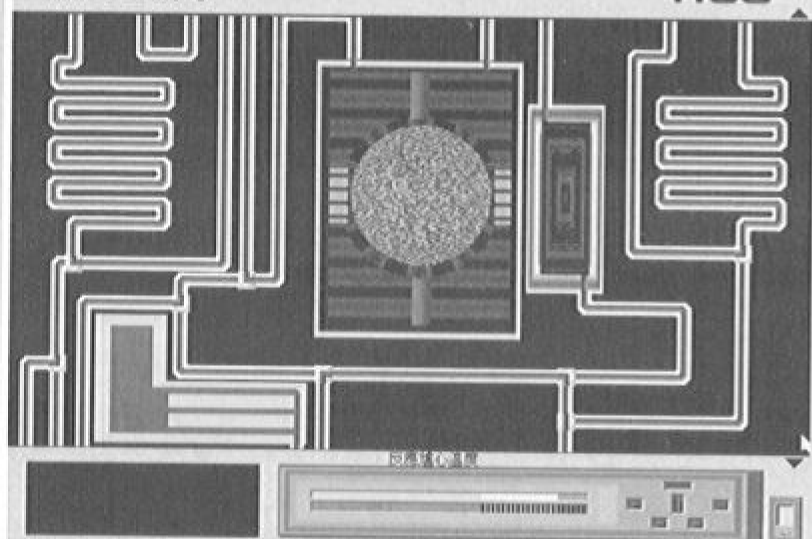
整個反應爐的冷卻劑流向只需要注意幾個要點：第一，必須要從某一邊的冷卻槽流出，並且流回同一個冷卻槽。第二，必須通過爐心，才有降溫的效果。



反應爐



控制室



反應爐內部圖解

第三、必須通過網狀的散熱管路，才能夠讓冷卻劑降溫。這個問題並不困難，我輕鬆地就將整個反應爐給修好了。全艦至少目前暫時脫離了爐心融毀的危險，接下來我可以暫時安心的四處探索了。

Above the coolant pump, set ‖ at ╢ (default)
Set ‖ at ╟
Set ╗ at ╢ just below dorsal heat exchanger
Set ╚ at ╝
Set ╗ at ╢
Set ‖ at ╟
For the moment, leave the dorsal heat exchanger pump off
Activate the AUX tank pump and verify coolant flow to heat exchanger pump
Set ═ at ═ just below ventral heat exchanger (default)
Set ═ at ═ (default)
Pass through main reactor core
Set ╗ at ╖
Pass through ion control pool
Set ═ at ╖
Set ╓ at ╖ (default)
Set ╘ at ╬
Set ‖ at ╢ on left side of engine coolant grid
Set ╓ at ╟ on right side of engine coolant grid (default)

誰是間諜？

DECK 3

第三層地圖

MARK MULRONEY
MARY QUAN — JOURNAL
ERICA MOORE
HIDEKI MIURA — NECKLACE
KIMBERLY FALCON — NOTE
PAUL MANDON
(ELEV)
MESS HALL

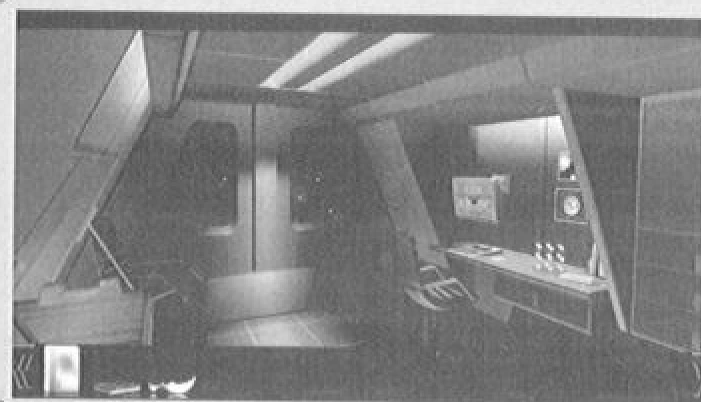
MARY QUAN馬麗．關－『日誌』、
HDEKI MIURA席德基．穆拉－『項鍊和程式原始碼』、
KIMBERLY FALCON金伯利．法肯－『留話字條』。

DECK 4

CREW QUARTERS

第四層地圖　船員居住層

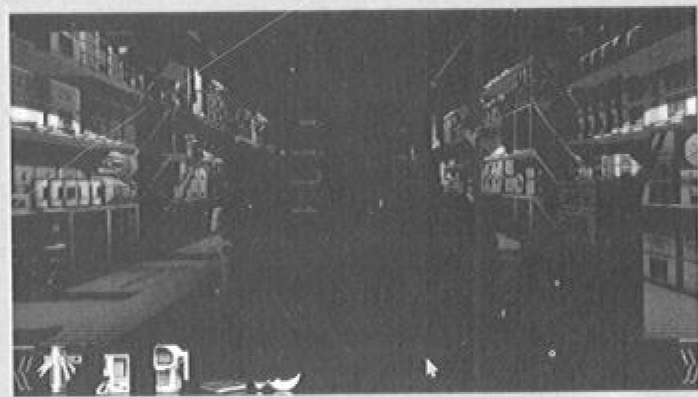
當那艘聯合國的戰艦神祕的出現在『波絲鳳妮』的軌道上時，我就開始懷疑船艦上到底是不是被聯合國的間諜滲透，如果的確如此，那麼他會不會再進一步呼叫其他的聯合國部隊呢？看來這將是我目前調查的第二個目標。能夠知道這次極機密任務的目的的人，想必不會是低階層的士兵，必定是高階的軍官，想到聯合國的魔爪竟然伸到了同盟最精銳的戰艦中，我不禁感到一陣寒意。藉著艦長留下來的個人隱私密碼，我開始詳細地調查每個人的寢室，希望能夠從裡面獲得一些蛛絲馬跡。



船員臥房

在第三層『金伯利・法肯』的寢室中（我利用密碼L6EC進入），我打開抽屜仔細檢查，發現了一張紙條，上面記載著『詹姆士・伯』的個人隱私密碼IH31，看來兩人的關係並不尋常。在同一層，我也利用『席德基・穆拉』的個人隱私密碼F111進入了他的寢室，拿走他放在桌上的一個項鍊，上面雕刻著圓周率π的圖案，同時也順手帶走他的桌上的程式原始碼，並且利用他的電腦處理這個程式碼的結果，我並且注意到輸出的結果中又再次出現了π這個代號，看來並不尋常－也許這是在暗示著些什麼。

我接著使用JU88的密碼進入了『馬麗・關』的寢室，找到了一本她私人的日記；雖然就這樣亂動私人的物品不是很道德，但我想她會原諒我的。從日記的內容中，我看出來她覺得『詹姆士・伯』是個很可疑的人物，甚至有可能就是聯合國的間諜，但她還來不及對艦上長官報備就遇到了被偷襲的狀況，看來我有必要對這個人加以深入調查，也許可以解決我腦中的許多疑問。不過在這之前我一路閒逛，逛到了第六層的貨櫃間，在裡面撿到了一個"多功能工具"，有點類似古代的瑞士刀。



大型貨物儲藏室

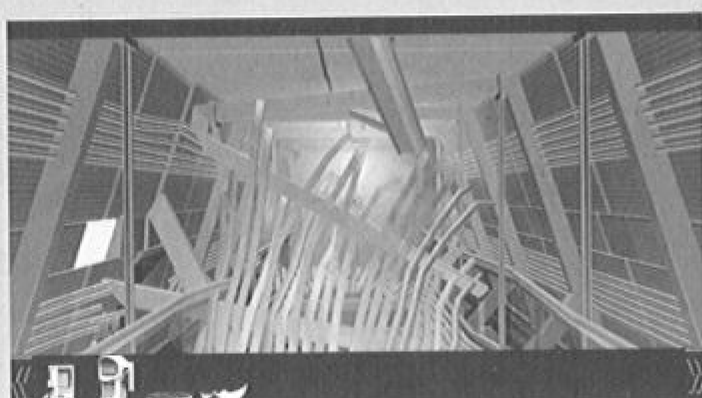
接著我就立即搭乘電梯到第二層，用密碼IH31進到『詹姆士・伯』的房間中，看來看去最可疑的就是那個船艦模型了，我拿起來後，覺得這個模型不合理地沈重，於是就用"多功能工具"上的切割熱塑性塑膠的功能，把模型給割了開來。裡面果然藏了一些東西：首先我拿起那個發報器，仔細聽了聽內容之後，確定了『詹姆士・伯』就是聯合國的間諜，糟糕的是，他還在艦上安裝了一個反物質炸彈，如果時間內沒有解除就會引爆。我看了看其他的東西，從信封裡面拿出他預備要交給弟弟的一封信，大略知道了他背叛同盟的原因，但我卻沒有感到一絲的同情，也許戰爭讓所有人的心都麻木了吧！

但是他把炸彈藏到哪裡了呢？雖然手上有個鑰匙，但我一時之間卻想不到哪裡有這樣的櫃子或是保險箱可以打開。苦思許久之後，我突然記起『詹姆士』有做了一台『列辛頓』號的模型放在官廳裡！我立刻前往，果然鑰匙可以將那個展示用的防彈櫃打開，我取出模型，再度用"多功能工具"將這個模型給拆開，拿出了裡面的反物質炸彈，打開封裝並按下裡面最大的那顆按鈕，我把炸彈的倒數給暫停了下來。先把它留著吧！也許將來這個威力強大的武器會有用的。

人腦對電腦

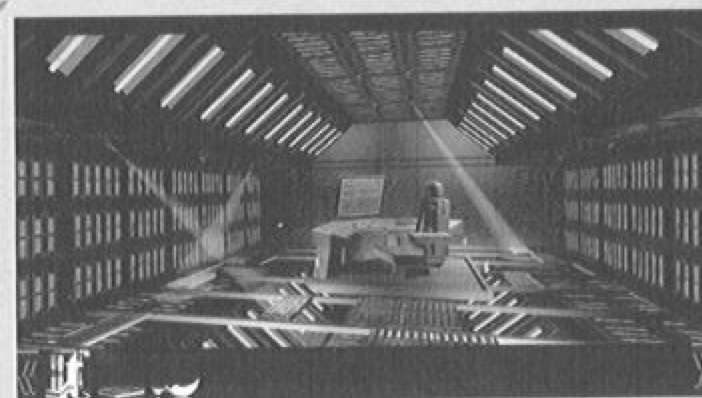
接下來我分析了一下目前的狀況，發現由於主電腦的故障，我不但沒有辦法得知整個任務的詳細背景，連全艦目前情況的完整分析都沒有辦法知道，所以我決定先將整個損壞的電腦系統修好。我先搭乘電梯到第五層，順便進醫護室察看狀況，發現一個緊急狀況啓動的催淚瓦斯功能，是在遙控器上輸入911的密碼，我暗自將它記在心中。

接著我走到通往電腦室的走道上，發現入口的走道受到強大外力的撞擊，變成殘破扭曲的一塊，幾乎沒有辦法通行，我的力量又不足以將其扳回原狀，這時身上帶著的"切割氣炬"很快地就派上用場，我用它將通道勉強清出了一條可以行走的路線。接著我將氣炬熄滅，走到門前，卻發現還需要輸入密碼，我手上唯一的線索就是電腦技術員房間中的那串項鍊，抱著賭運氣的態度，我輸入了π的數值，3414，沒想到竟然眞的是打開門的密碼！



電腦室外破爛的走道

我進了門，大概地看了一下周遭的狀況，發現自己原來對這種先進的電腦一無所知！這下可慘了，我要怎麼辦呢？我東碰西碰，終於把控制台上的一個面板打了開來，讀了裡面的一張紙條之後，我大概知道了對付這個狀況的方法。原來將電腦重新開機，就可以解決許多的問題，於是我一個一個的試著上面的拉桿，直

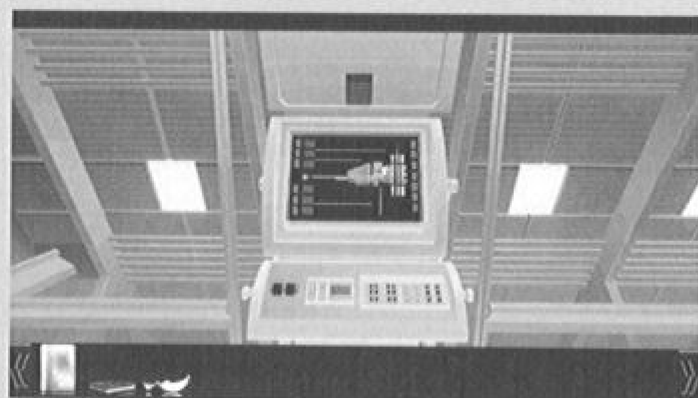


電腦室

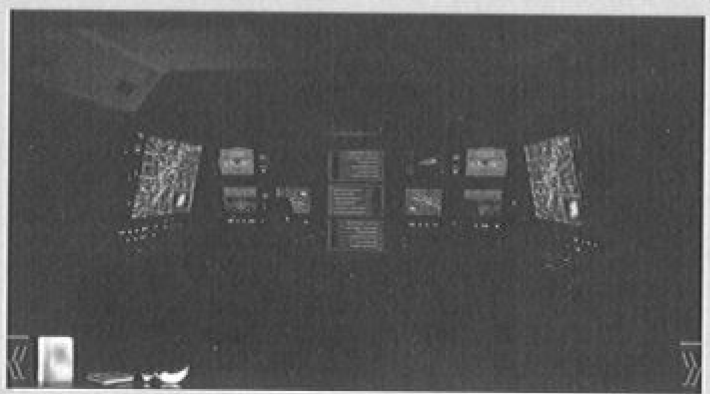
到最右邊的那個，才把電腦整個重新關機再重開，接著電腦也跟著恢復了正常運作。

絕地任務

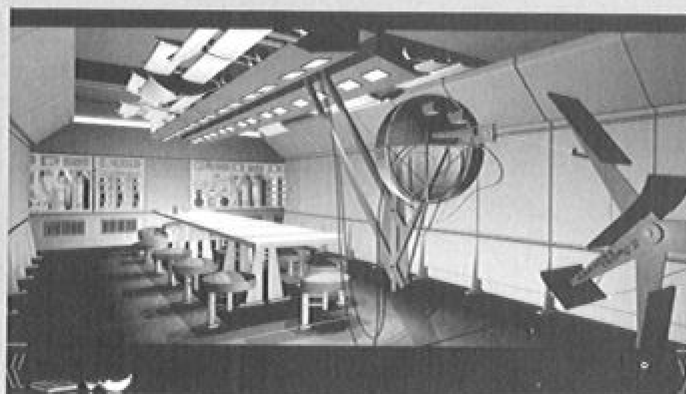
從電腦的口中，我得知了這次任務的眞正目的：原來同盟是希望藉著和此地可能的外星生命接觸，來獲得能夠扭轉整個戰役的超高科技，而在這場戰爭中已佔優勢的聯合國自然不肯輕易放棄，難怪雙方會對這個任務勢在必得。不過讓人感到好奇的，就是雖然我知道不可能，但是我隱隱感覺到這台電腦其實比我看得到的還要人性化，也許這將是種新形態的生命吧！不過我也另外得知了一些其他的資料，像是如何呼叫『傑力可』船上的登陸艇，而目前的當務之急是修復超光速通訊系統，以便能夠和最近的殖民地連絡上。

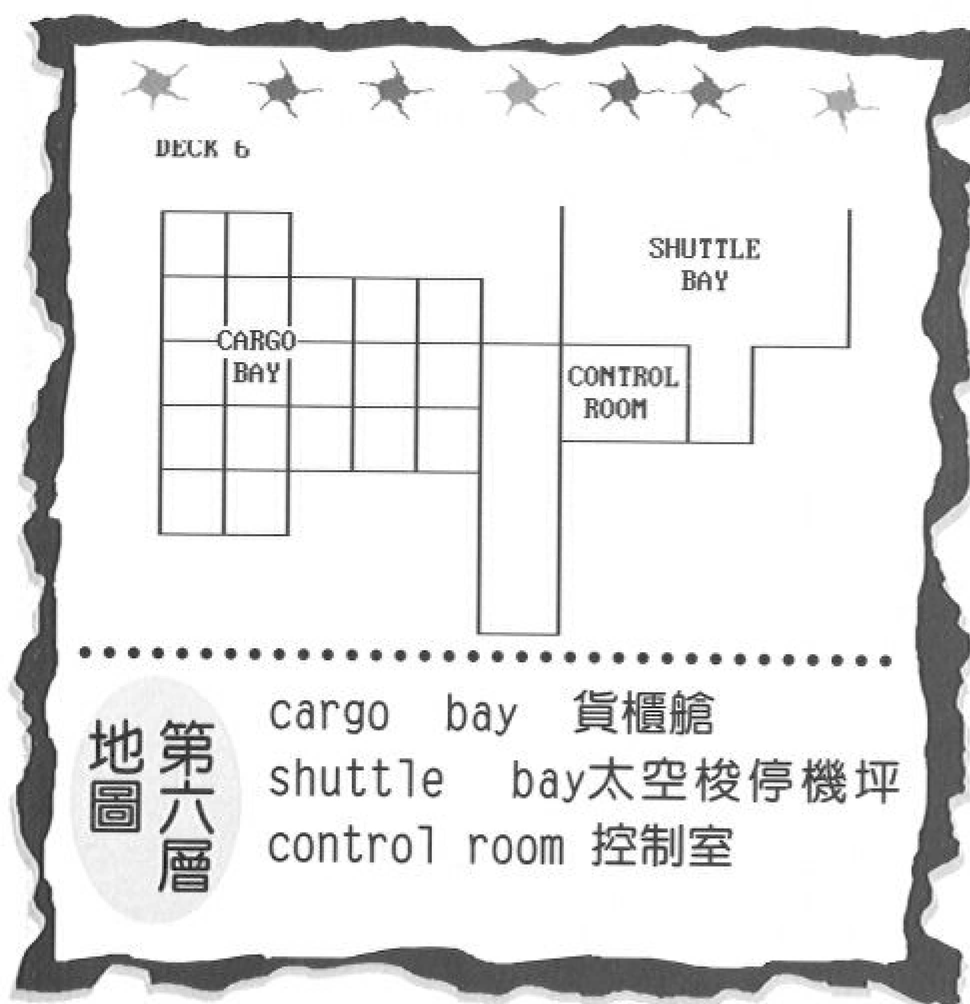

電 腦

我立刻前往二樓的通訊中心使用通訊系統，但發現它沒有任何功用。根據電腦的診斷，目前通訊碟由於馬達受損的關係，而沒有辦法做出適當的調整，也因此整套超光速通訊系統幾乎完全停擺。藉由它的報告，我知道了修復通訊碟所需要的零件爲EC2001和EC2010。我走出電腦室，走到走廊底的電子零件倉庫中，找到了這兩樣零件，並且各帶一個在身上。隨即我經過三樓的時候，在餐廳裡面檢查了一下剛剛修好的VR系統，由於派不上什麼用場，我把VR系統的訊號和能源線拉斷，順手拿出了裡面的CPU，並且將它的外包裝給打了開來，發現沒什麼特別的，於是我將它收在身上，繼續修復通訊系統的任務。


通訊中心


電子零件儲藏室

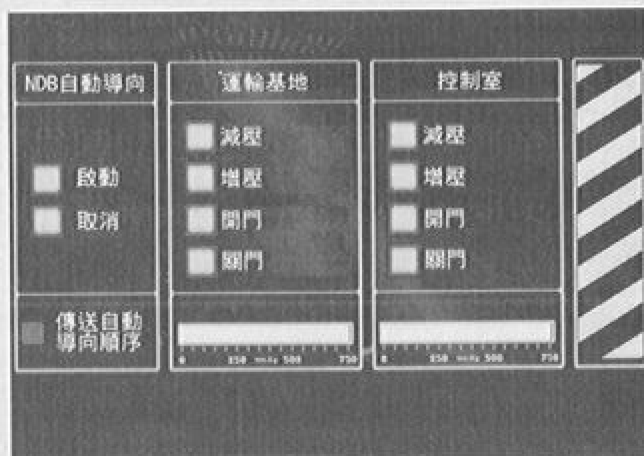

VR系統



第六層地圖
cargo bay 貨櫃艙
shuttle bay太空梭停機坪
control room 控制室

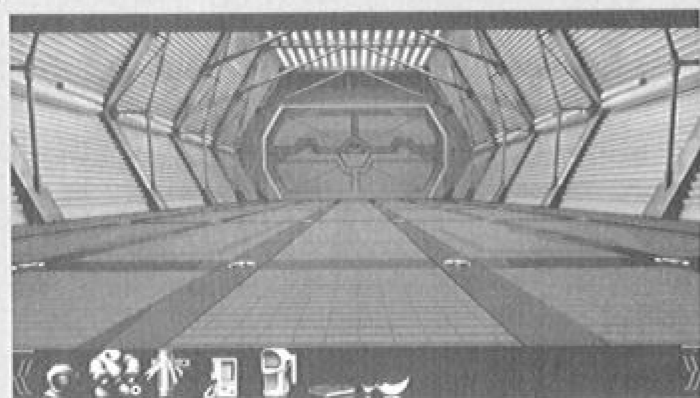
我搭乘電梯到了第六層，走進走道底的太空梭停泊處，打開裡面的衣櫃，拿出一套太空衣，糟糕的是裡面沒有剩下多少氧氣，不知道這保養是誰做的！我只好克難式的用“多功能工具”將“切割氣炬”分解開來，把裡面的氧氣筒連上太空衣，勉強做成一個暫時的氧氣供應器。我戴上頭盔，操作面前的控制器，將內外兩個房間都減壓之後，我打開兩邊的艙門，走到外面


太空衣



控制室

的停機坪，直到停機坪的盡頭後，再走到艦外的空間，經過一番波折（請照下面的走法前進，否則很容易迷路：向左轉、前進一步、向左轉、前進一步、向左轉、前進一步、向右轉、往前面走三步、向左轉、往前走一步、向左轉、打開面板）終於走到了通訊碟的旁邊。


停機坪

我將面板打開，把裡面損壞的零件通通替換掉，之後我關上面板，照著原路回到停機坪（向前走三步、左轉、向前走一步、右轉、向前走一步、右轉、向前走一步、右轉、向前走五步。）我走進太空梭停機坪的控制室，操作系統先關上艙門，重新將兩個地方加壓，之後再把通往外面的門打開，這時我的氧氣也剛好用完。我乘坐電梯前往第二層，準備使用通訊系統。


艦外空間。

啓動超光速通訊系統之後，我利用下面的順序和最接近的EREBUS殖民地的指揮官連絡上了。（順序：『列辛頓』號、TRB010、TRB291、TRB695、TRB333、TRB905、TRB869、TRB061、TRB442、TRB801、EREBUS）在和『戴克』上將經過了冗長的討論之後，由於我認爲時間急迫，不能將『列辛頓』號從好不容易抵達的『波斯鳳妮』星撤離，即使抗命我也要死守住這個地方，以免落入聯合國的魔掌，這樣整個地球都會被那群極度害怕科技的瘋子給控制，人類的未來勢必會就此結束。我絕不允許！這樣也對不起已經壯烈犧牲的所有船員們。

『戴克』上將看我如此堅決，但同盟的援軍又無法趕來，他爲了讓我有可能和聯合國的大軍對抗，只好告訴我一個目前同盟還在研發中的高科技武器：直接將人腦和無人戰機連線進行作戰，如此以人腦的速度結合了無人戰機的操控性，將有機會打敗聯合國即將到來的大軍，不過由於這個系統還在實驗階段，所以後遺症仍然存在，並且十分嚴重－使用者將在八到十天內死亡！雖然我並不願意隨便犧牲，但事到如今，我也只能倚靠它來拯救整個同盟了。

『戴克』將軍感動於我的誠意，將啓動這套先進系統的密碼交給了我，並且交代我在同盟援軍抵達前，儘量守住這好不容易得來的戰略位置。我感慨的同意了，並且決定將繼續整個設法和外星人接觸的任務，免得整個任務的成果落入聯合國的手中。到時後悔也來不及了。

登陸前的準備

接下來就是得要將登陸艇送到『列辛頓』號上了。之前我就從主電腦的記憶庫中得知，可以藉由遙控的功能來將登陸艇駕駛到船上。我利用超光速系統（『列辛頓』－TRB010－JERICO。並且將整個行動的代碼JACOB’S　LADDER傳送過去，啓動它的自動導航系統，使用船對船間的導航訊號來作爲目標。

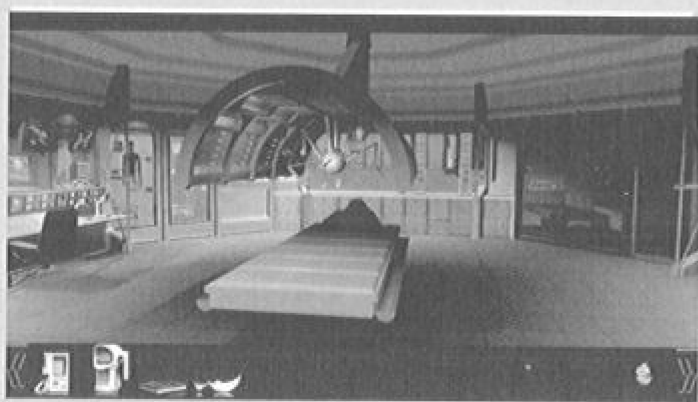
我接著立刻搭乘電梯前往第六層。進入停機坪的控制台之後，我將導航系統的訊號打開，並且將停機坪的大門打開；等到登陸艇飛進來之後，我關上停機坪的門，同時將兩個地方加壓，等到壓力到了可允許範圍後，我再將控制室的門打開，走進登陸艇中。

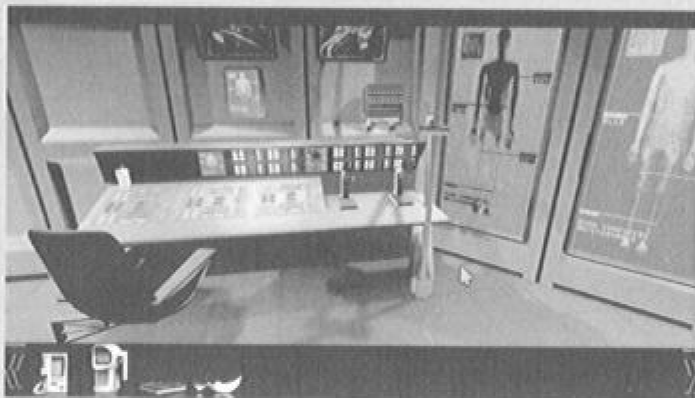
一走進登陸艇，我打開左方的儲藏櫃，取出裡面的各項探險配備，包括了“探針發射器”、“地質探針”、充塡發射器用的“壓縮氣體匣”、“線捲”。接著我打開門，走到登陸艇的中段，再打開那裡的儲藏櫃取出兩罐氧氣筒，這樣就解決了我的太空裝沒有氧氣供應的問題。我照著駕駛的方法，先以標準的程序將對外的艙門打開，穿上太空裝，走進登陸艇中，走到前端飛行控制的地方。

原本以爲這次就可以將它直接降落到地表上，但我啓動了飛行前的自我檢查後，它就停了下來，似乎有很多的工作要處理。所以我決定在登陸艇的飛行檢查完成之前，先利用這個時間看看那套會產生致命副

作用的先進戰術系統，當然，我還記得要把太空裝給脫了下來，免得平白浪費寶貴的氧氣供應。

我搭乘電梯到了第二層，利用個人隱私密碼DC22走進醫官的房間中（也就是裡面有視網膜保險箱的那一間），利用『詹姆士』留下來的視網膜僞裝器（就是那個像雙桶望遠鏡的那個裝置，記得將它開關打開），我將裡面的視網膜模式調整到Miracle Dark，並且將它放置到保險箱接觸眼睛的地方，輕易地將其打開。我把裡面的所有東西通通都拿出來，包括和艦上戰術系統連結的電纜、頭盔、資料夾、注射器、藥劑通通都帶走。





醫護室

以寡敵衆

BRIDGE

(ELEV)

TACTICAL CONSOLE

艦橋地圖　tacticalconsole 戰術控制台

接著我搭乘電梯到了武器室，走進負責裝卸無人戰機的控制室，我啓動了第一百八十號程式，將戰機裝填上去，並且將它啓動。我在一到三號的控制室裡面都重複了這些步驟，將所有的無人戰機充填上去，

WEAPONS BAYS

WEAPONS BAY TWO

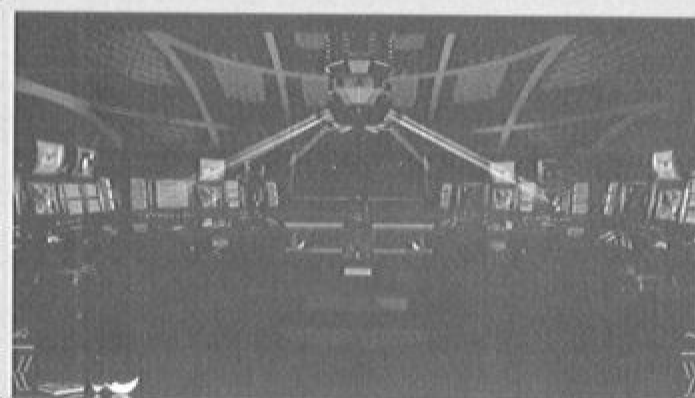
WEAPONS BAY THREE

WEAPONS BAY ONE

(ELEV)

武器層地圖　一號、二號、三號武器室

以便應付可能的作戰場面。完成了這個工作之後，我走到艦橋，先向右轉，直走之後走到戰術控制台前面，既然我已經下定決心盡一切可能完成這個任務，看來我只有選擇使用這整套系統了。懷著必死的決心，我將電纜接上頭盔，將藥劑裝填進注射器中，將這個裡面藏著無數微型機器的混合液注射進我的身體裡。最後我將頭盔連接上戰術控制台，開始試著使用整個系統。



艦橋

進入系統之後，發現系統的設定是需要使用者先通過程式預設的八個狀況之後，才有資格正式啓動這套系統。於是我接受挑戰，輕易地將八個任務通通完成。（這個內附的小遊戲有幾個要訣，把遊戲速度調慢一些，以便讓你慢慢操作，同時要善於利用



狀態　任務　選擇　程式安排　載入　啟動

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

發無人戰機

局部的數量優勢，譬如說當敵方有三架無人戰機向你飛來的時候，你可以用同樣的數量，先以三架戰機圍攻爲首的第一台，以三比一的優勢很快地將其消滅之後，再用相同的伎倆將來犯的其他敵人順序消滅。三種無人戰機的功能和武器各不相同，玩者必需要視任務的狀況來進行調配；而每一台戰機在受損之後，可以回到船內進行修復，請確實掌握各戰機的損害狀況，以免發生不必要的資源浪費。）

當解決了所有的內建任務之後，這套系統才正式和戰鬥系統連線。這時我只得先回到停機坪去察看登陸艇是否作好了飛行前的檢查。不料剛走進控制室，艦上立刻響起了戰鬥狀況的警報，我飛也似的衝回艦橋，利用我之前所鍛鍊出的技巧打敗了這次入侵的敵人；但很明顯的，敵人並不只有這一波；不過在等待敵人前來的空檔時，我決定再度回去察看登陸艇的狀況。沒想到警報再度響起，我只得又三步併做兩步的趕回艦橋，再度擊敗了空前的艦隊，看來這套系統在初次實戰的狀況下就證明了它的功能，很可惜的，我大概沒有機會跟任何人報告了吧！

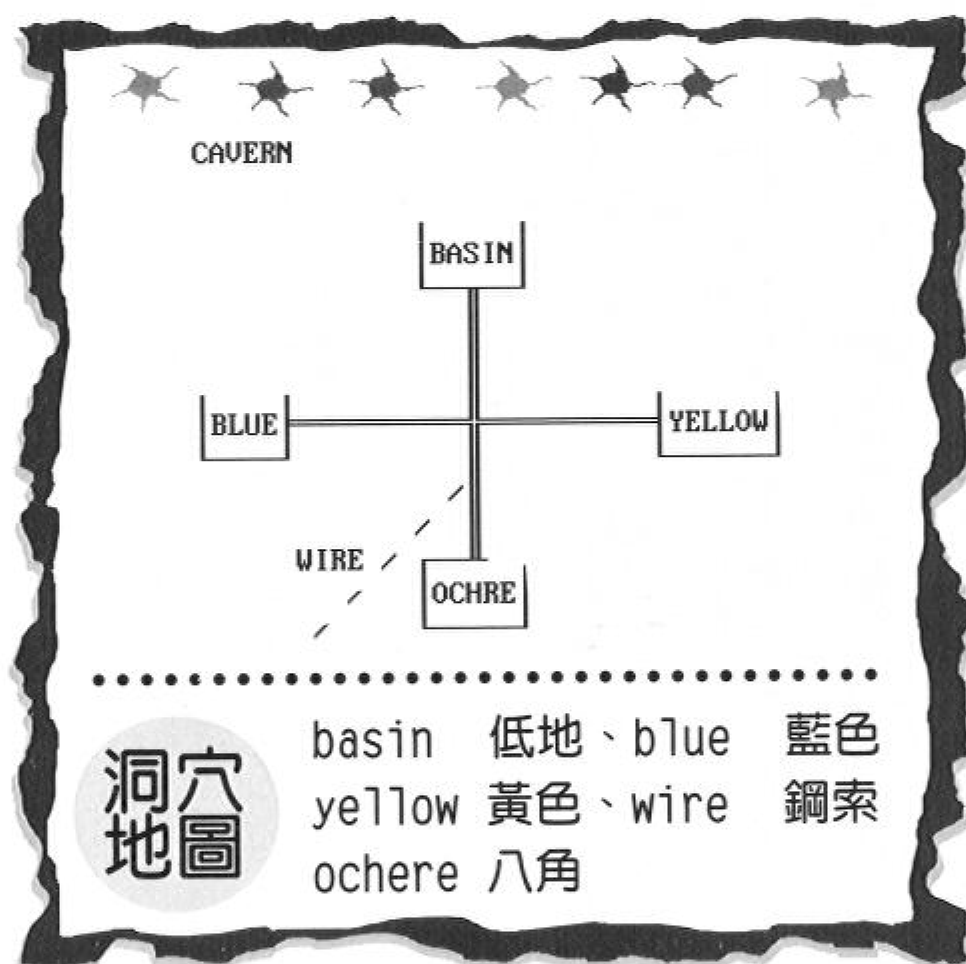
終於戰勝了這些敵人之後，我走到停機坪，照著正常的程序，拔下原先的頭盔，穿上太空衣，開啓兩邊的門，走進登陸艇中。直接走進駕駛艙中，這個時候整個飛行前的檢查已經完畢，我終於可以踏上傳說中的『波斯鳳妮』星球，一探外星人的奧祕了！

第三類接觸

但飛行的途中卻出了一些差錯，登陸艇降落得並不平穩，甚至可以說有些糟糕，使整個機身遭到了很大的撞擊，看來大概是沒有機會再飛回軌道上了！我腳步不穩地走出登陸艇，看到地上散落一地的金屬碎片，想到也許這些碎片日後還能派上用場，於是我照著一貫不厭其煩的的精神，將地上的金屬碎片通通都撿了起來。

我向前走了一步，遇到一個分岔路口，我選擇了右手邊的那條岔路，一路走向前。走到了冰河的地形之後，發現整個遺跡的入口被冰封住了，思考了一下之後，發現身上帶著的那個反物質炸彈終於可以派上用場了，我將乙炔、氧氣筒接上『切割氣炬』，把它點燃，用它的熱力切開了一個小口；我將反物質炸彈定成十五分鐘後爆炸，並且按下旁邊的按鈕將其啓動，把它丟進那個洞中。很快地它就被冰封在裡面，我連忙儘量向遠處跑；逃離峽谷之後，我聽到轟然一聲，整個山谷差點被我給炸塌，但那個洞穴的入口也跟著打開了。

我走進洞穴中，卻發現距離眼前的走道有一段距離，仔細思考一下之後，我背包裡的東西又可以派上用場了。我將高壓氣體匣裝進探針發射器裡面，把線圈連接上那個探針，然後我把探針裝進發射器裡。將發射器舉起，我瞄準前方的橋樑發射！咻的一聲，探針射中那個橋樑。我小心翼翼地沿著那條鋼索爬上去，終於抵達了隱藏外星人祕密的洞穴，看來披露這一切祕密的時機就在眼前了。



一開始我就走進“低地”的洞穴中，一路走到裡面有一個窪地的地方，從裡面拿出兩個黃色和藍色的長條形物體，也許這是外星文明遺留下來和我們溝通的證據吧！我拿著這兩樣東西，走進洞穴地圖上標示著“黃色”的洞穴，走進裡面同樣的窪地地形中，將黃色的那個長條形物體塞進裡面的那個方形插槽中，拿走出現的那個黃色的三角柱。接著再走進地圖上標示著“藍色”洞穴的地方，將之前拿到的那個藍色長條形物體插進那個窪地地形中的方形插孔，同時也得到一個藍色的三角柱。接著我將這兩個三角柱帶到地圖上標示著“低地”的洞穴中，將藍色的三角柱插進方形的插槽中，將黃色的三角柱插進三角形的插槽中。

接著我用“切割氣炬”將這兩樣東西融化，流到中間的水槽中，但我用掃描器分析的結果，似乎還少了些什麼。現在只剩下一個洞穴還沒有去過了，我立刻趕到地圖上標示著“八角”的洞穴，走進同樣的窪地地形，拿走裡面的那個八角形褐色的長條形物體。我很快的走回地圖上標明低地的那個洞穴，迅即把那個八角形的物體丟進去，看來似乎這裡提供的養分不夠，沒有辦法讓這些外星的奇特生命自行生長，看來我只好將我剛剛撿到的金屬碎片全部丟進這個槽中來幫助他們的生長。很快的那些生物就開始慢慢的成長，在我的眼前從比原子大不了多少的狀態慢慢地成

長，並且利用這個星球的礦物質慢慢的自我進化、自我成長－直到一陣白光突然籠罩了我。

未來的命運

當我睜開眼睛的時候，眼前盡是一片殘破的景象，不知自己身在何處，不過我被困在一個建築物中，而門又整個變形，看來很難打得開。為了要弄清楚自己身在何方，我再度點燃了"切割氣炬"，將身邊一團變形的金屬切割開來，打開那扇門，穿過走道，從地上堆積的許多大金屬碟中拿了一個，然後打開這個奇怪系統的電源開關，但是旁邊另外一個開關卻會自動關上，每次都讓整個系統停擺，於是我用身上帶著的線圈將開關給固定柱。

走到建築物的外面，把那個沈重的金屬碟放上那兩條鐵軌，發現它進然會慢慢地漂浮起來，看來這個是某種載運貨物用的磁浮系統。我搭乘上這個系統，方纔驚覺到這裡的空氣、景物都是如此的熟悉，地上的一塊牌子竟然寫著"洛杉磯"！我現在在地球上？地球倒底遭遇了什麼巨變？難道聯合國征服了全地球嗎？可是勝利者到哪裡去了？看來我只有搭乘那個磁浮系統一探究竟了。

到了那個神祕高塔旁之後，我大致察看了一下，發現沒有進去的路，我看見遍地的機械殘骸和屍體，還有一台極為巨大的坦克，也許它的主炮還可以用！我可以拿來當作開路的武器！我打開坦克的艙門，爬進去，赫然發現一具死屍，看來也是這場戰爭的犧牲者。我向右轉，打開開關，向左轉使用那個瞄準的準星，射了威力驚人的一炮，不知道造成了什麼樣的效果，但是我確定這台坦克已經完全報廢了。

我爬出擁擠的坦克，發現眼前的牆果然已經被我打開了一個大洞。我勉強鑽了進去，發現裡面是一個很巨大的基地，但是我跟著那些在地上行走的機器，通過一條又一條的走道，直到我來到整座基地的中心。我眼前出現了兩個發光的環狀物，我隨便挑了一邊走了進去。發現到了一個讓我完全意想不到的地方：我漂浮在一片虛無當中！

首先我拿起杯子，喝光裡面的液體，接著拿起鑰匙，把門打開，走向前－我得知了令人震驚的事實，原來在我發現那些外星人之後，地球上的許多這一類的人造生命開始產生了自己的意識，而人類出於恐懼後，發動了一場毀滅性的戰爭，而這些生命也被迫要保護自己，雙方都在這場戰爭中受到了非常大的傷害；雖然這些人造生命有意談和，但是人類沒有辦法容許和自己製造出來的生命平起平坐的羞辱，於是他們發動了最後、最致命的手段，利用毀滅性的科技將可供跳躍的超空間徹底毀滅，接著產生的震波甚至可能將銀河系的這一個旋臂完全摧毀，而殘存的人類則挑選出了一些最後的菁英，把他們送上航向遙遠銀河系中心的太空船，希望他們能躲過這一劫。但是這樣的結果並不是大家所樂見的，我有意阻止這樣的慘劇發生，於是這些生命將我送到了一個平面的空間中，希望我在裡面的遭遇能夠對我有些啓示。

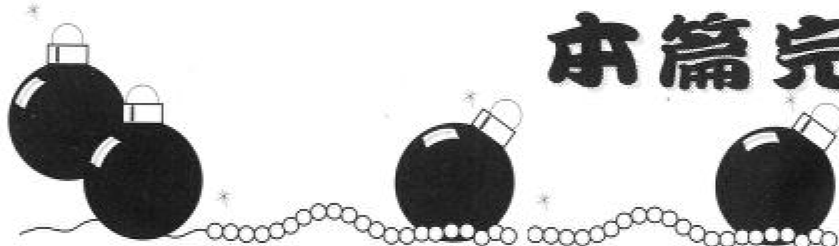
在那個裡面我遇到了一個平面的小生物，我和它交談的結果，發現它在等待某種門的出現，但是他們不確定這個門到底會出現在什麼時候的什麼地方（當然是指這個平面座標系啦！），所以只能在這裡苦苦的等候，而且還錯過了這個門。於是我利用旁邊的箭頭，將自己在時間中移動，從一秒移動到十秒的地方，發現那個門已經出現過了，而且消失了，我靈機一動，問那個小生物它是在什麼時間、什麼地點看到那個門的，然後我移動到那個時間，和那時的小生物說話，接著再往前移動，再和那個小生物說話，接著回到原先門應該出現的那個時間，告訴他們那個門出現的地點，然後往之前的時間移動。

我領悟到了原來整個事件都可以藉由時光旅行來解決，如果我能夠回到『列辛頓』被攻擊之前，我就可以讓船上的所有船員不需要被犧牲。於是我決定捨棄現在的一切，回到那個時間。

最後的改變

我一回到船上，立刻找副艦長崔蘭談話，告訴他們已經有聯合國的軍隊在埋伏等待著他們，叫他們不要輕易地掉入陷阱，但卻沒有人肯聽我的話，反而以為我的神志不清，滿口胡言亂語，於是他們把我給送到醫護室裡，把我關在那邊。我趁著副艦長不注意的時候，偷偷地拿走遙控器，在上面按下911的緊急狀況密碼，她立刻被迷昏，我衝去艦橋，告知艦長目前的狀況，並且自告奮勇地使用那套全新的系統（其實我早就已經操作過很多次了），在擊退了聯合國的軍隊之後，我的故事也就此結束。

我所作的到底是對還是錯？雖然我們被保護得好好的，但是探索太空，和新的文明、新的智慧接觸的工作，已經由這新一代的智慧生命所取代，人類眞的已經到了進化的頂端了嗎？我不知道。



百戰天龍

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇BUG指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此為百戰天龍之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

- ★ 面額 3.5元 酬費 350元，另贈雜誌一期
- ☆ 面額 5元 酬費 500元，另贈雜誌一期
- ★ 面額 9元 酬費 900元，另贈雜誌一期
- ☆ 面額 12元 酬費 1200元，另贈雜誌一期

超級寶石方塊快打
二代隱藏人物使用法

(1)豪鬼：開始鍵＋左鍵
(2)小魔女：選擇鍵＋左鍵
(3)丹：開始鍵＋選擇鍵＋左鍵

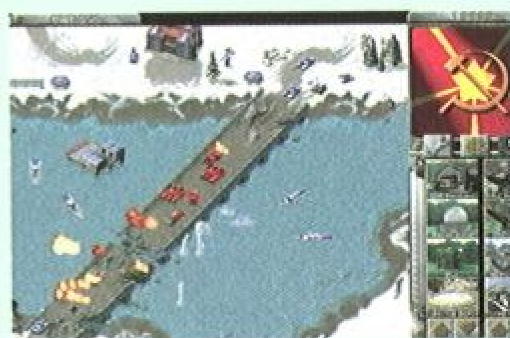




●何建興

終極動員令——
危機任務・螞蟻雄兵

只要按住左Shift鍵，並以滑鼠指標在主選單螢幕右上角的"圓形喇叭"圖像上按一下，就會開啟一個叫做「它來自紅色警戒」的秘密任務。在此任務中，您的敵人是一大群高達三公尺的巨大螞蟻，任務內容極為精彩刺激。





●賴福鑫

極速快感 II
名車大會師

●KABUKI



在任何畫面輸入下列密碼：
nollywood－額外的跑道
dioneer－給所有隱藏車子強力引擎
bus－黃包校車　　semi－大卡車
armytruck－軍用卡車　vmbug－VW BEATLE
volvo－VOLVO STATION WAGON
bmw－BMW　　mercedes－MERCEDES
miata－MAZDA MIATA
jeepyj－JEEP YJ
quattro－AVDI GUATTRO
vanagon－VW COMBI
landcruiser－TOYOTA LANDCRUISER



妮基發哥大冒險

●小歐　過關密碼



第1關	BOSS1	BOSS2	
OMAAEBIA	OMAIJLJJ	LCEACFMM	AMEEBDOK
2	7	13	6
ENAAGDBA	KNEACLII	LGEACDOM	AJMEBCGM
3	8	14	BOSS1
OOAAEBII	FHBAAPMK	ENBAALIE	
4	9	15	
AIMAALCI	EPBAAKNC	AJIEBDGD	LNEACHOI
5	10	16	11
		FCBAELNE	ANEEBCLI
		17	12
		FJBAAOJM	PEAIJMLB
		18	BOSS2
		NIAIJKFB	
		BOSS3	





飛龍戰士

超級密技

9.00

●小偉

以下密技都是在norwal game選單之下啓動。
不騎飛龍—上、A、右、A、下、A、左、A、上、S、D，成功會出現聲音。
Wizard模式—Z、C、Z、C、上、下、上、下、左、右，遊戲將非常肥。
旋轉模式—依順時鐘方向轉方向鍵3圈成功會出現ROLLING MODE，在遊戲中按方向鍵兩次會翻滾
無敵—Z、Z、C、C、上、下、左、右，出現INVINCIBLE MODE時就變成無敵了，但無法用Alt+R。中斷遊戲。
SEGA變小孩—上、A、右、S、下、D、左、S、上、A，成功會出現聲音。
關卡0—上、上、上、下、下、下、左、右、左、右、左、右、Z、C，可先使用無敵密技。
選擇關卡—上、上、下、下、左、右、左、右、A、S、D。
看結局—上、上、下、上、左、左、右、左、下、下、上、下、右、右、左、右。
機關槍—Z、C、Z、C、上、下、上、下、左、右和上、A、右、S、下、D、左、S、上、A，然後在出現EPISODE 1的地方重複按S到開始遊戲。



終極警探—

三次元方程式完整密技

5.00

●黃懷慶

以下密技之啓動步驟，可適用於三個不同的遊戲階段：
首先須按下ESC鍵以暫停遊戲之進行，然後再"按住"R及2鍵，並同時鍵入下列步驟（註：以下將使用到上下左右等方向鍵）以啓動密技Die Hard 1（第一階段）：
依序按右、上、下、E鍵—啓動無敵模式
依序按右、E、下、O鍵—以取得50顆手榴彈及煙霧彈等
依序按右、上、下、下、E、右鍵—以取得武器（重複步驟可取得不同武器）
Die Hard 2（第二階段）：
依序按右、上、下、E鍵—可取得武器
依序按右、上、下、E、右、上、下、E鍵—啓動無敵模式
依序按右、E、左、O、A、下、E鍵—可取得許多飛彈及手榴彈
依序按下、A、右、E鍵—啓動無敵模式
Die Hard 3（第三階段）：
依序按左、O、上、下、E、右鍵—啓動無敵模式
依序按E、O、X、O、E、左、X、下、左鍵—撞開或撞翻敵人車輛



執法悍將—

過關密技

5.00

●朱允中

秘技密碼：
OLAIRHEAD　飛行秘技，利用X與C鍵控制上下
OLCDS　得到超級地圖（重複鍵入三次還原）
OLFPS　顯示狀況　　OLGPS　顯示玩家之座標
OLJACKPOT　給您所有完成該關之物品
OLPOSTAL　所有武器及子彈
OLZIP　傳送至任何地方

過關碼
DICK1 OLHIDEOUT
・OLTOWN
・OLTRAIN
・OLCANYON

DISK2 OLMILL
・OLSIMMS
・OLMINER
・OLCLIFF
・OLRANCH

Win95 & Dos 雙封

交織愛與恨、情與悲的浪漫故事……

即將在此展開……

一個交織愛與恨的故事，

權力與野心、

友情與背叛，

誓言，在戰火中煙滅。

生命，在戰火中失落；



・雙魚/莉娜



・雙魚/艾雷克



・天蠍/西爾法



・雙子/小可



・乙女/索妮



・摩蠍/凱麗



・研發/製作 理想果子開發小組



大宇資訊有限公司

台北市忠孝東路二段88號8F

TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969

最新情報 http://www.softstar.com.tw/

E-mail:www@softstar.com.tw



愛



恨



情



仇



-1997 預定夏季發售-

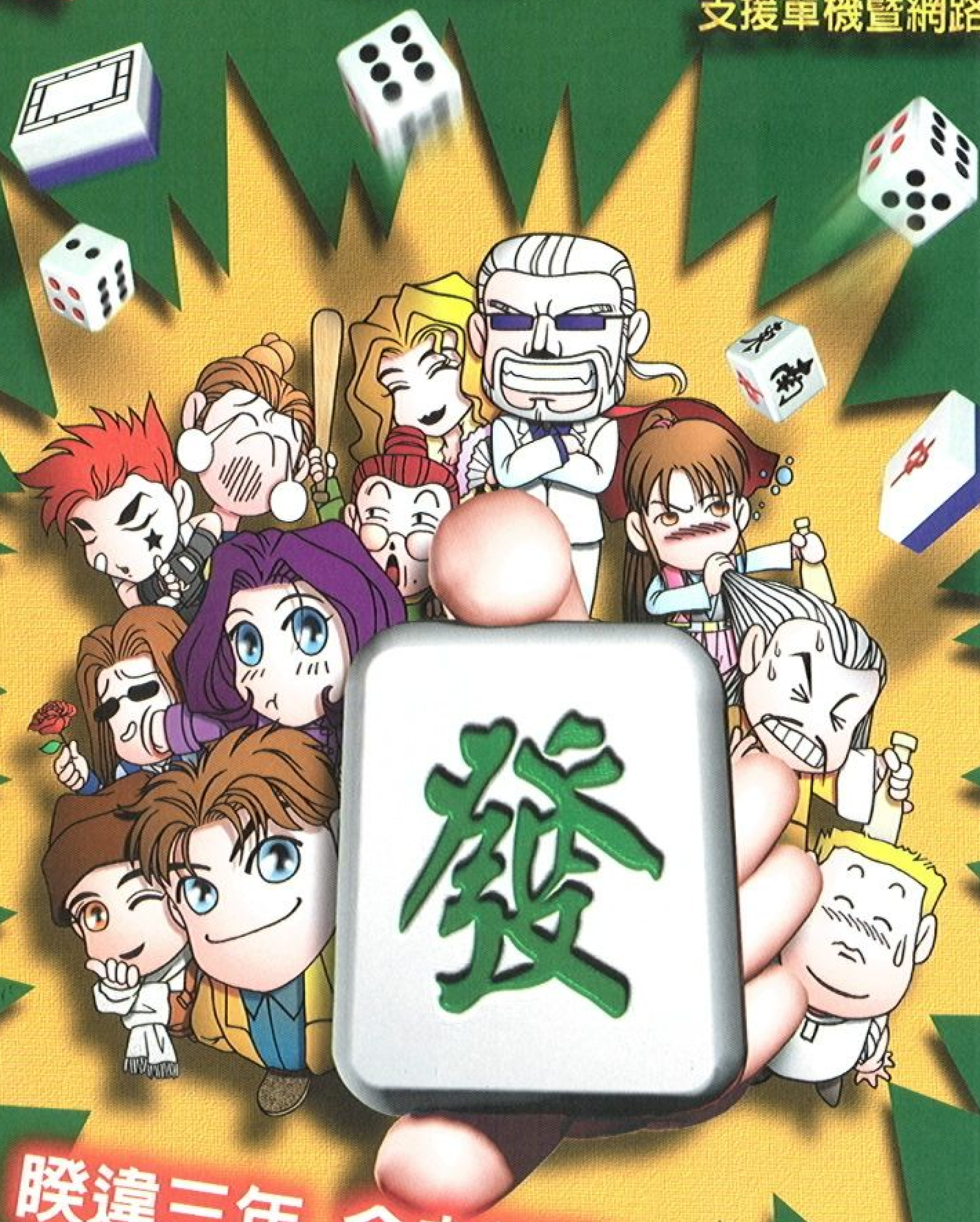
聖域爭霸

LEGEND OF WOLF

全新形態戰略角色扮演遊戲，即將展開------

※畫面全為開發中畫面，實際上市仍有更動之可能







麻將+RPG＝全新的遊戲樂趣。有劇情和多種結局喔！



讓您打的輕鬆快樂，賭注大小、對手任君選擇。



參加至尊盃麻將名人邀請賽，讓您測驗自己的實力如何。

睽違三年 全力製作 麻將極品 終極典藏

全程支援滑鼠，一鼠玩到底！

擬真立體視角，臨場感再現！

對手個性十足，語音活靈活現。

連線對戰！

支援 Modem、Null Modem及區域網路連線對戰！





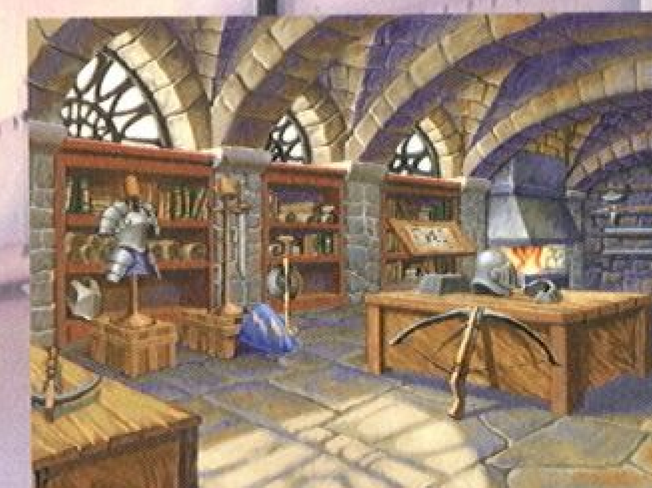
大宇資訊有限公司

SRPG史上經典巨作。微波97年度最佳獻禮

華麗細緻的人物場景、緊張激烈的攻防戰鬥、高潮迭起的故事劇情
練功狂的聖地、戰術迷的樂園！







聖戰英豪

Lord Of Sword



企劃製作發行
微波軟體
TEL:(02)2323670 FAX:(02)2323671
Http://promile.com.tw E-mail:sys@promile.com.tw

誠　徵
1. 軟體工程師
2. 美術人員
請電洽本公司



軟體世界
智冠科技股份有限公
台灣總經銷 (02)7889188 (04)2020870 (07)815098

星空魔法美少女

遊戲特色：

- ◎近八十餘種的遊戲角色登場，計有星將、戰鬥、咒法、龍族、異怪、魔獸等各種類別；其中星將角色多達十二款，讓玩家可以任意選擇適合自己的星座主角組隊征戰；
- ◎遊戲視野多達十三個星系，超出百餘多關卡場景，讓玩家進行冒險之餘，一次玩個夠！
- ◎突破一般動作遊戲單一路線作戰方式，除了讓玩家可於星空中任意挑選鄰近的星系征戰外，遊戲場景並採多重關卡拼合路線，使玩家在廝殺之餘，不再覺得枯燥乏味。
- ◎具有一般動作遊戲所沒有的ＲＰＧ特性，角色可藉由戰鬥經驗的累積，來提昇自身職位／等級，進而增加生命、攻擊、防禦、聚氣、行動等各方面能力。
- ◎玩家角色除了自身星系所賦予的魔法，亦可藉由打倒敵方角色獲取魔法書，修習其它星系魔法；並可藉由魔法功力的累積，來提昇自身所具備的魔法等級。
- ◎遊戲角色採即時動作方式，玩家除可即時控制角色武技、密技等行動外，並能於途中直接呼叫視窗界面，用以查詢角色狀態、替換隊伍物品、選用施展魔法、變更作戰隊形等。
- ◎遊戲內容共具備火、地、風、水四系廿七款基本魔法，另有精靈、神聖、黑暗等三系十二款特別魔法，玩家角色除了能自行選用攻擊／防禦／定身／醫療等四類魔法外，並可依魔法等級的高低，來決定個人、區域、全畫面三種不同方式的施展範圍。
- ◎玩家角色亦可於遊戲中途施展召喚法術，召喚或替換已征服之星將組成隊伍作戰。
- ◎玩家可於遊戲對戰過程中，更換隊伍中欲操控扮演之星將角色，或者變更隊伍戰略陣形。
- ◎遊戲母片採ＣＤ音軌燒錄，除搭配各關卡場景劇情因應變更外，亦可提供玩家單插播放聆聽哦~~~~

在這詭譎多變的星際中
唯有你…才能平定亂世！

一部結合動作、戰略、RPG的超級大作

即將誕生

非常玩家資訊有限公司企劃製作
台北縣新店市平等街75號4樓 TEL:(02)9129458 FAX:(02)9116884

無懈可擊的完美守備，對決雷霆萬鈞的強力打擊，

孰勝？孰敗？

棒球，只在最後一刻勝負才見分曉！

- 真實球員、多變屬性共有七隊中華職棒隊伍，龍、獅、虎、象、鷹、牛、鯨，收錄所有球員的詳細資料，且依每個球員不同的特性，設計出豐富有趣的屬性能力，如野手的逆境、硬滑二壘、黏打、揮大棒、跟球力、選球力、豪打型或安打型等，還有投手的控球力、得分圈強／弱等多達 60 種以上的屬性。
- 首創新兵訓練營除了有今年轟動職棒界的新人加入外，還可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動。以投手和野手不同的訓練特色來區分課程，如重量訓練、傳球練習、研究球路、跑步、揮棒等訓練，你也可能是一顆熠熠發光的新星喔。
- 完整的賽事遊戲內容分表演賽，聯盟賽，攻守練習，特殊戰役和世界大賽等。其中聯盟賽的賽制安排完全與職棒八年的賽事相同，在七個不同的球場舉行。
- 投手球路更多更豐富依投手特性，有各種不同的球路，有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、變速球、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋球、伸卡球、內外角球、下墜球等。
- 畫面更細膩逼真左投和右投的投手對於打者的視野有明顯的不同，例如左打者對於右投手所投的球路看的特別清楚等，真實的做到左投剋左打的功效。還有許多精彩的動畫表現，如接殺、撲接、撲壘、全壘打等，真實的讓你大呼過癮。
- 珍貴記錄永久保存記錄室增添了許多記錄項目，如連續完封、連續安打場次、連續三振局數等連續的記錄。











中華職棒八年熱情開打，
「中華職棒３」完整重現賽事！
中華職棒
3
SOFT WORLD

金瓶梅之偷情寶鑑





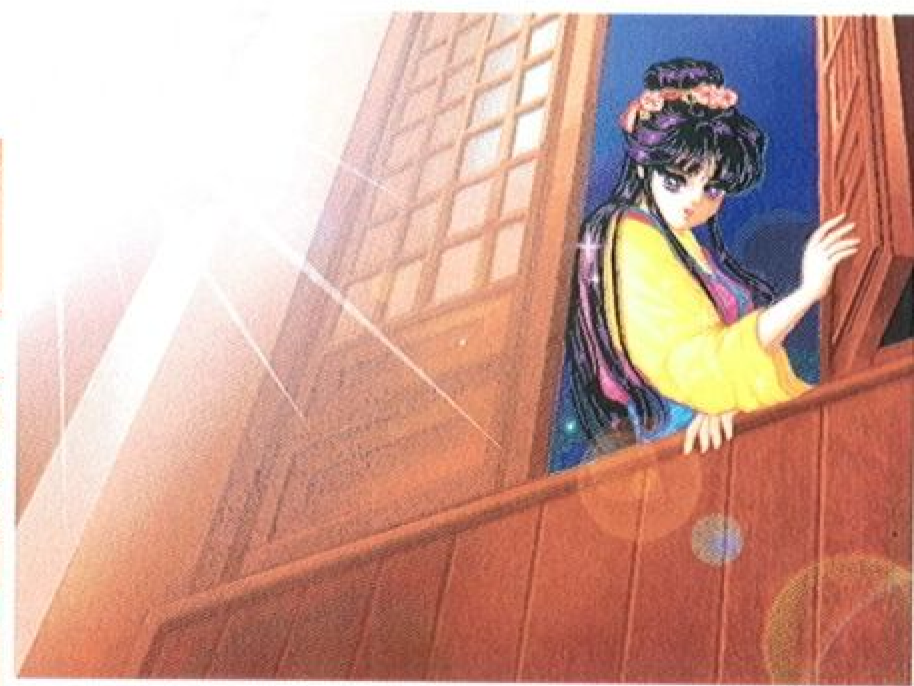
- 八年間培養西門慶成一完美男子漢，以娶得十位美嬌娘的養成冒險H－GAME。
- 必須擊敗多位超級情敵，並深得女人心的男子才能得享非常人之幸福。
- 衆女皆有其傾心所好及個人特殊事件，並有熟練度、忠誠度、受孕成功率、吃味值等屬性。
- 以潘驢鄧小閒五要素，決定西門先生之偷情成功與否，一個真正的花公子得注意氣質、魅力、持久力、爆發力、浪漫、金錢及口才等各種數值。
- 西門先生的養成活動有逛青樓、混賭場、上剃頭攤、泡澡堂、造橋舖路、讀書踏青、練武等。
- 多種丹藥助成花花公子大業，有火山神灰、氣質摺扇、四大天王藥膏、八面玲瓏鏡、禮貌口香糖等。



軟體世界
智冠科技股份有限公司

本遊戲十八歲以下禁止購買











憐香惜玉的翩翩少年郎
多金多情的最佳男主角
等著您來當哦～～～



古色古香、男歡女愛的豔情養成H-GAME

金庸群俠傳

◆近百名金庸小說人物出場，包括楊過、令狐沖、喬峰、東方不敗等人。

◆包含武力、內力、輕功等各項武器技能及特殊才藝，十多樣人物屬性，含美式ＲＰＧ精神並兼有養成及冒險成分。

◆超過１０００個螢幕大小所組成的遊戲地圖裡，座落著金庸小說各個馳名場景，如活死人墓、絕情谷、黑木崖等。

◆遊戲中有許多著名武功秘笈等你去發現及苦練，各大門派及邪魔外道的不世武功都等著你來練。

◆從一對一的單挑到多人大混戰都有，招式表現各人風格，瀟灑、凌厲兼而有之。

◆二十多名小說人物可選擇，你可和愛酒如令狐沖一起浮個幾大白，也可搭救落難的楊過，並安排他們的武功課程。









一個名不見經傳的江湖小蝦米躍登武林至尊的傳奇

SOFT WORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司

迎接軟世百期·百萬獎項大放送

・頑固的朋友・邋遢的朋友・騙吃騙喝的朋友・花心的朋友・耍寶的朋友・玩GAME的朋友・驚世朋友・八婆的朋友・倒會的朋友・老死不相往來的朋友・頭好壯壯的朋友・耍酷的朋友・失蹤的朋友・被扁的朋友・打屁的朋友・夢中的朋友・耍賴的朋友・出生入死的朋友・脫線的朋友・SPP的朋友・吃素的朋友・吃葷的朋友・邪惡的朋友・斷訊的朋友・嚕嚇的朋友・騷包的朋友・有氣質的朋友・百分百的朋友・找碴的朋友・好朋友・今生的朋友・昨天的朋友・鄉下的朋友・每期 友・酷朋友・新朋友・撿到的朋友・隔壁的朋友・先天的朋友・漂亮的 友・海外的朋友・老牌的朋友・遠方的朋友・以前的朋友・都市的 今天的朋友・外太空的朋友・前世的朋友・雜牌的朋友・新朋友・ 後天的朋友・酒肉朋友・百期的朋友・帥朋友・鳥朋友・現在的 的朋友・不吃豬肉的朋友・不小心認識的朋友・每期都買的 ・千期的朋友・外國的朋友・只吃豬肉的朋友・女朋友・ 朋友・不 朋友・上期的朋友・在地的朋友・死忠兼換帖的 友・未來的朋友・爛朋友・地下的朋友・前天的朋友・好心的朋友・失散多年的 ・狐群狗黨的朋友・同行的朋友・每月20日的朋友・禮拜天的朋友・專打魔王的朋友・開打屁的朋友・HHH的朋友・喜歡自投羅網的朋友・非常的朋友・過期報廢的朋友・High朋友・牛頭馬面的朋友・烏龍的朋友・網路上的朋友・阿莎力的朋友・星期的三的朋友・遜朋友・藕斷絲連的朋友・有錢的朋友・被通緝的朋友・青面獠牙的朋友・每天的朋友・口出@#%*&的朋友・吃葯的朋友・周末的朋友・欠扁的朋友・常被KO的朋友・鬱卒的朋友・粗勇的朋友・喝酒的朋友・做白日夢的朋友・肚龜的朋友・沒錢的朋友・沒GAME玩的朋友・開ㄅㄨㄅㄨ的朋友・肝火旺的朋友・起笑的朋友・肉腳的朋友・飆車的朋友・怕老婆的朋友・秀逗的朋友・老出槌的朋友・跑路的朋友・愛國的朋友・身體虛的朋友・騎歐多拜的朋友・哈得要死的朋友・聽音樂的朋友・腎火旺的朋友・玻璃圈的朋友・發呆中的朋友・愛吹牛的・見異思遷的朋友・善變的朋友・神經兮兮的朋友・捲毛的朋友・波霸的朋友・虎爛的朋友・愛現的朋友・龐克的朋友・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

永遠的朋友



軟世百期系列活動等您來!!

Invitation

軟體世界雜誌即將邁向百期
誠摯地邀請您與我們同享百期的喜悅



迎接軟世百期雜誌
百萬獎品大放送活動
系列(一)萬人集字,
讀者專享權利
請沿虛線剪下貼於
99期集字卡上

迎接軟世百期－百萬獎項大放送

系列活動（一）萬人集字

◎活動內容

●自 96 期起至 99 期止，本刊提供一個字供讀者收集（請留意各期雜誌內頁截角），至 99 期共計有『軟』『體』『世』『界』四個字；本社並將於第 99 期雜誌內提供集字卡，讀者將 96～99 期蒐集之完整四個字貼於該集字卡上，並回答集字卡上所提出的一個問題（答案參閱第 99 期編輯室報告內容）。

●火速將集字卡寄回（台灣讀者免貼郵資）即可參加抽獎，前 100 名寄達者；尚有特別獎侍候。

◎活動時間

●本項活動截止收件時間為 1997 年 7 月 20 日（以郵戳為憑）。

◎活動獎項：

●活動獎項內容及名額將於 98 期軟體世界雜誌公佈。

●因統一作業所需，中獎名單刊登於 101 期軟體世界雜誌，敬請讀者密切注意。

◎注意事項：

●各期集字及 99 期集字卡影印無效。

●未集滿完整四字及未回答集字卡上所提之問題者，亦視同無效。

●請詳填集字卡上之讀者連絡資料，以免獎項無法發送影響權益。

INVITATION軟世百期系列活動已經登場。

系列活動（二）頂級訂戶

◎活動內容

●軟世百期前訂閱雜誌立享超低訂閱價格優惠，一律以限時寄出。

●只要您現在仍是本刊訂戶（註明訂戶編號）您就有資格以超低的續訂戶價格訂閱。

●本社擬定“軟世雜誌”專屬識別配備專案，將不定期提供您各項印有軟世雜誌訂戶獨享之各項專屬識別配備。包括：馬克杯、T-Shirt、滑鼠、攻略集、滑鼠、信封（紙）、文具盒……，只要您現在已擁有訂閱本刊二年（含）以上的記錄而未中斷者，均有資格成為本案的受益者。為搭配本專案，本次活動特開放二年期訂戶優惠。

●本活動特惠訂戶價，有效期限為 1997.4.20～1997.7.19，錯過本次活動期限以調整之訂戶價格為準。

●本次活動只開放個人訂閱，恕不接受團體訂閱，敬請原諒。

●應海外讀者要求，一併開放海外訂戶（限訂一年期）。

●凡參與本次訂戶優惠之讀者，均享參與百萬獎項大放送之抽獎機會。

軟世百期
界
集字活動

Invitation 軟體世界雜誌即將邁向百期
誠摯地邀請您與我們同享百期的喜悅

迎接軟世百期－百萬獎項大放送

INVITATION軟世百期系列活動已經登場。

系列活動（三）經典賀詞

◎活動內容

●爲慶賀軟體世界雜誌百期誕辰，特徵選各類慶賀文字，參加者可以詩詞、對聯、新詩…等各種文體，以雜誌百期慶賀爲主題，舒發創意。投稿時請注意字數以 100 字爲限，謝謝！

◎活動時間

●即日起至6月20日截止（以郵戳爲憑）

◎參加辦法

●請將賀詞文字存於磁片，並將磁片寄回本刊投稿信箱；或以 E-mail 方式寄件亦可。

◎公佈時間

●本活動將於截止後抽選 20 名佳作，並公佈於 100 期雜誌。

◎活動獎項

●獲選刊登賀詞之投稿者，本刊將贈予精美禮品，爲求作業統一，中選名單將刊登於101期雜誌，敬請投稿者密切注意！

◎注意事項

●本活動之收件僅限於電腦文字檔，參加者請勿以書寫方式寄件。文字檔之格式以 .TXT 或 .DOC 格式爲佳。

系列活動（四）忠誠讀者

◎活動內容

●誰才是最忠實的讀者？本活動歡迎自認爲是軟體世界雜誌最忠誠的讀者參加，把你們壓箱底保存好幾年的雜誌翻出來亮相吧！不管是最古老的追蹤報導，還是最新的 98 期雜誌，通通都是亮相主角。只要你有辦法證明你擁有最多期數的軟體世界雜誌，你就是贏家!!

◎活動時間

●即日起至7月20日截止（以郵戳爲憑）

◎參加辦法

●爲你用心收藏的雜誌擺一個最好看的 POSE ，照幾張最出色的照片，寄回本刊投稿信箱即可，寄件者請註明詳細姓名、電話、地址，以免權利受損。

◎公佈時間

●本活動將於截止後抽選前 10 名，並公佈於101期雜誌。

◎活動獎項

●優勝者本刊將贈予精美禮品，爲求作業統一，中選名單將刊登於101期雜誌，敬請投稿者密切注意！

◎注意事項

●雜誌擺放方式與位置不限，最好能明顯地將期號、月份、封面表現出來。切忌以魚目混珠、瞞天過海方式矇騙過關。

Invitation 軟體世界雜誌即將邁向百期
誠摯地邀請您與我們同享百期的喜悅

迎接軟世百期－百萬獎項大放送

超大手筆的獎項名額、絕對誠心的回饋行動

名額 8000 多項，總值超過 400 萬的獎品，
通通都在軟體世界雜誌
只要參加系列活動中任何一項活動，
這些超值好禮都有可能是您的囊中之物
趕快行動，以免錯失良機

主辦單位：軟體世界雜誌社

贊助廠商：大宇資訊有限公司、互旺科技股份有限公司、亞資科技股份有限公司、天堂鳥資訊有限公司、仕積股份有限公司、世紀縱橫股份有限公司、尖端出版有限公司、光畫科技有限公司、正先實業有限公司、宇峻科技股份有限公司、阪京實業股份有限公司、旭光資訊股份有限公司、松崗電腦圖書資料股份有限公司、花道電腦有限公司、美商藝電股份有限公司、美商新美公司、桃園大都會全球資訊網、第 3 波文化事業股份有限公司、頂尖拍檔有限公司、啓亨股份有限公司、智冠科技股份有限公司、華義國際、富豐群企業、富國科技、博羽、新意股份有限公司、鼎昌實業股份有限公司、旗訊科技股份有限公司、歌騰資訊、憶弘國際有限公司　（以上贊助廠商以筆劃爲排名順序）

・冥界幻姬・古墓奇兵・微電腦傳眞光碟年鑑(2)・光明聖使團・驚爆實感賽車Ⅱ・丁神父英語教室(1)・麻將情趣屋・烽火連天・丁神父英語教室(1)・阿曼尼斯 3・洛城警網・魔星大戰略・美少女特勤組・企鵝闖通關・魔龍帝國・科學小飛俠・火線攻擊・毀滅戰神・超未來少女・卡通總動員・格鬥殺神・IF 愛之物語・超速任務・瘋狂大車拼・戀愛白皮書・洛克人 X3・3DO 紀念光碟・戰國・超級快打方塊Ⅱ Turbo 版・電光上尉・天地無用・洛克人 X3 滑鼠墊・十項全能・八女神物語・天使之約・魔法門英雄無敵二・英雄傳說Ⅰ・終極賽車・英雄傳說 2 屠龍戰記・基因大戰・神秘塔羅牌進階・雷諾尼都記事・魔法飛毯Ⅱ・啓亨 K56 數據機・英雄傳說 3 白髮魔女・狂飆飛車・PC DIY! 訂戶一年份・brandish1 復活邪魔・私掠者 2－黯黑梟雄・RUN PC! 訂戶一年份・紅色誘惑・百戰天蟲・英雄戰記・黑道當家・電腦魔神・英雄戰記（海報）・英雄傳說 4 朱紅血・越野冠軍賽・神劍遊俠傳・brandish2 魔界重現・機甲爭霸戰－傭兵啓示錄・模擬釣場・創世封魔・T.M 搖桿 PHAZER PAD・俠客列傳・炸彈超人・97 年版傲氣雄鷹・大魔神祕語・brandish2 魔誡・神劍遊俠傳（海報）・諸神的封印・T.M 搖桿 F-16FLY・模擬釣場（海報）・精美名信片・T.M 搖桿 TOS・超時空英雄傳說Ⅰ・NUKE 天蠍座喇叭・T.M 搖桿 T2・超時空英雄傳說Ⅱ・T.M 搖桿 TOP GUN・4T-ROBOTS・T.M 搖桿 W1-22ARD・傀儡英雄・音效軟體叢書・絕地・麻雀幻想曲 3（畫冊）・危機特勤組・籃球・幻世喜譚・麻雀幻想曲 3（電話卡）・砰砰樂園・排球・戰魂・幽遊白書（海報）・音速小子・其他遊戲・精靈幻界・蕩寇雄師・熱血飛車・明信片・赤日・異星突擊・飛龍戰士・世界名畫欣賞（一）・穿越死亡線・帝國霸業・Sega Rally・台北愛情故事・阿痞正傳・虎將神兵・音速小子 3・圖解日語初級篇・星際毀滅者・中國武將列傳・富貴列車・星座占卜・血烙的蝕板・異星驚爆・魔法風雲會・百無禁忌（MISS 阿性）・聖光島・絕地風暴・我愛動物・網路字典快手・粉紅頑皮豹・ID4 星際終結者・日蝕・聖戰物語・杏林也瘋狂・特勤機甲隊錄影帶・戰國風雲・極速快感Ⅱ・FIN FIN 貼紙・NBA Live 97・特勤機甲隊螢幕保護程式・SCARAB・魔界之泉Ⅰ・終極警探之三次元方程式



Invitation　軟體世界雜誌即將邁向百期
誠摯地邀請您與我們同享百期的喜悅

時空轉換，您將幻化為三國英雄，展開這部血淚交織的英雄奮戰史！

故事演繹氣貫山河，戰鬥場面宏偉的中文戰略RPG。

三國英雄傳















特色：

640*480 256色高解析度的畫面，以新派的寫實風格將跌宕風流的三國人物以及各戰場的風貌展現的令人得拍案叫絕。

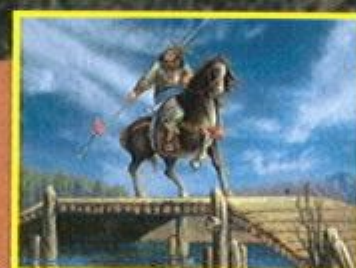
多種古代商店販賣戰場上的各種神兵利器、良駒、藥品和計謀卷軸等。

部隊種類繁多，每種部隊都有不同的特性與優缺點。

各種不同的陣法變化，在不同的地形和不同的攻擊目標有不一樣的效果。

分文官和武將的升級系統，陪遊戲中的主人翁一同成長。







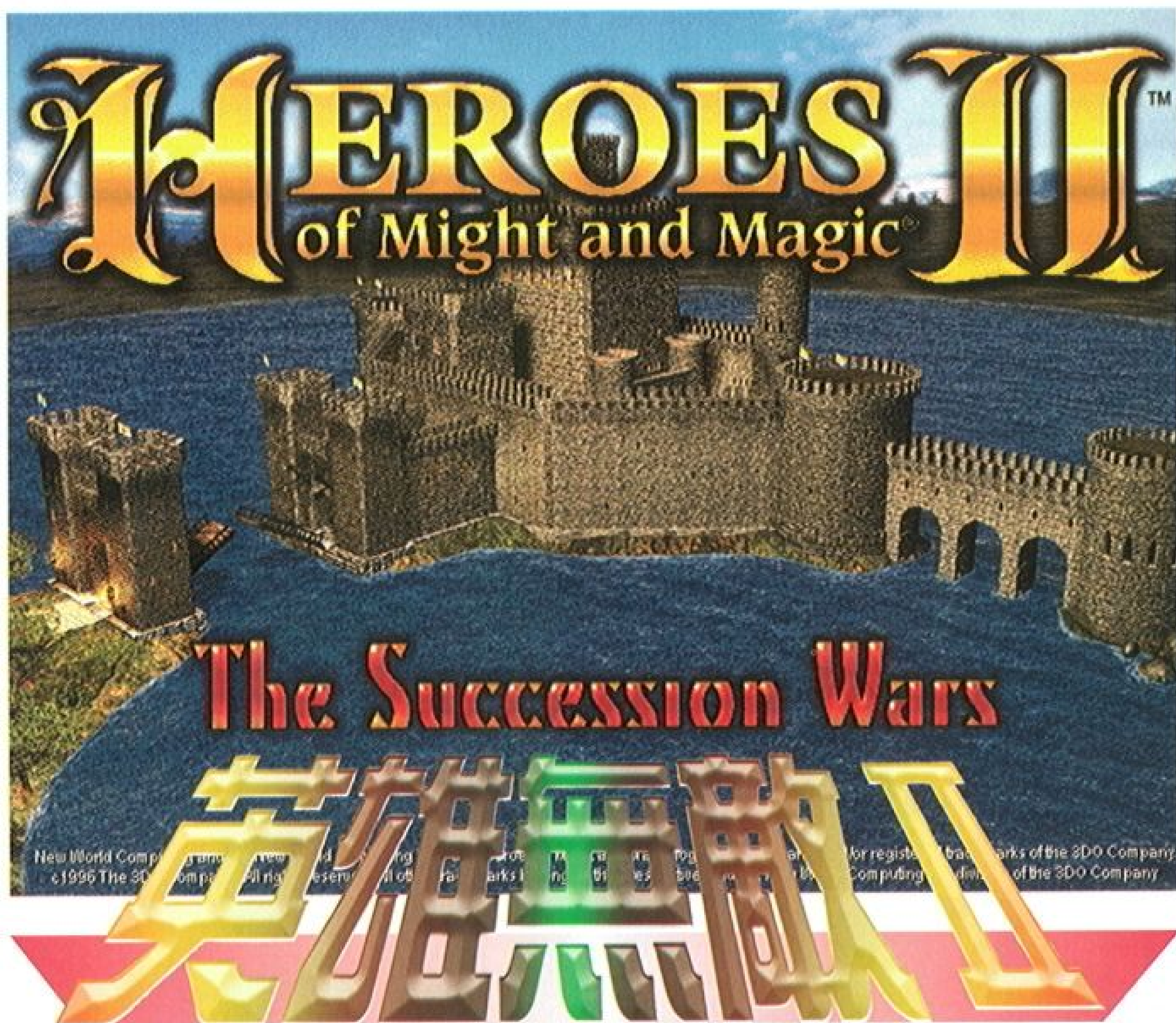


軟體世界 智冠科技股份有限公司 SOFTWORLD

高雄郵政18-69號信箱 P.O.BOX 18-69 Kaohsiung, Taiwan, R.O.C. 台灣服務專線:(07)8151991 免費服務專線:(080)741009 香港服務專線:27292781



本文作者／LCJ



英雄無敵Ⅱ的遊戲架構，大致上與一代相同，玩家要善用自己的英雄，來奪取大陸上的資源，並藉由生產強力兵種與學習威力強大的法術，來打倒同一個關卡中的競爭者。在每個地圖上，往往遍佈著各種寶物，只要您的英雄手腳夠快、兵力夠強、就可以把這些能夠增加屬性的神兵利器據爲己有。除此之外，您也可以透過參訪神殿、洞窟探險等方式，來提升英雄的等級與屬性，使他們變得更強悍。

本遊戲的進行方式也跟以前一樣，有標準模式、戰役模式與連線對戰三種，而且遊戲中也提供了地圖編輯的功能。標準模式有數十個彼此之間沒有關連的單一戰鬥，玩家只要達成特定的條件，像是消滅敵人、累積財富、找尋寶物等，就算玩成任務了。戰役模式則是把好幾場的單一任



務串起來，玩家可以選擇爲Roland或Archibald效命；隨著玩家所選擇的陣營不同，劇情與所率領的兵種也會有很大的不同。

那麼在一代與二代間，主要有什麼差異呢？英雄無敵Ⅱ這一次新增了巫師與通靈者兩種英雄，並且在以往的攻擊、防禦、法力與知識等主要屬性外，還設計了十四種次等技能，每個英雄都可以在升級的時候，在電腦提供



的兩種技能中選擇一種，最多可以學會八種。藉由這些次等技能，玩家可以縮小不同種英雄間的差異；像是如果騎士與野蠻人學會專家級的『智慧』技能，就可以在城堡學會第四級以上的法術；如果巫師學會了領導技巧，就可以提高部隊的士氣。在這些次等技能中，最有趣的莫過於外交與通靈了。外交可以讓英雄以金錢賄賂擋道的怪獸，讓牠們加入我方的行列；通靈則是在戰鬥結束後，把死亡的敵人固定比例變成我方的骷髏兵，通靈的等級愈高，可以獲得的比例愈高。

在兵種方面與建築物方面，英雄無敵Ⅱ也增加了升級的設計。在一代中，玩家的建築物與兵種都只有單一的等級，但是在二代中，玩家可以透過對建築物升級，而生產出更強的兵種；在建築物升級後，比較早期的兵種可以回到城堡中升級。雖然一般兵種的升級的費用滿合理的，但是少數特殊兵種的升級費用卻是高得驚人；像巨人要升級成泰坦，費用竟然比直接生產泰坦還要高，眞是滿離譜的，不曉得設計人員是否多塡了一個零進去。



除了英雄與兵種較一代增加不少外，英雄無敵Ⅱ在建築物方面也增加了不少。在新增的建築物中，大部份都是用來增加城堡的防禦能力與收入的，少部份則是視各種族的不同，而提供可以增加部隊數目的建築物。有鑑於在一代當中，玩家的發展常常會受限於資源不足，二代中也提供了『市場』這種新的建築物，可以讓玩家交易各種資源。至於交

易的價格，則視玩家擁有的市場數目而定，市場的數目愈多，交易的價格也就愈便宜。

雖然英雄無敵Ⅱ較一代有了一些新的改進，但New World Computing能在這麼短的時間內就把它推出，可見大部份的遊戲引擎都被保留下來未作更動。玩家只要仔細地觀察，可以發現一

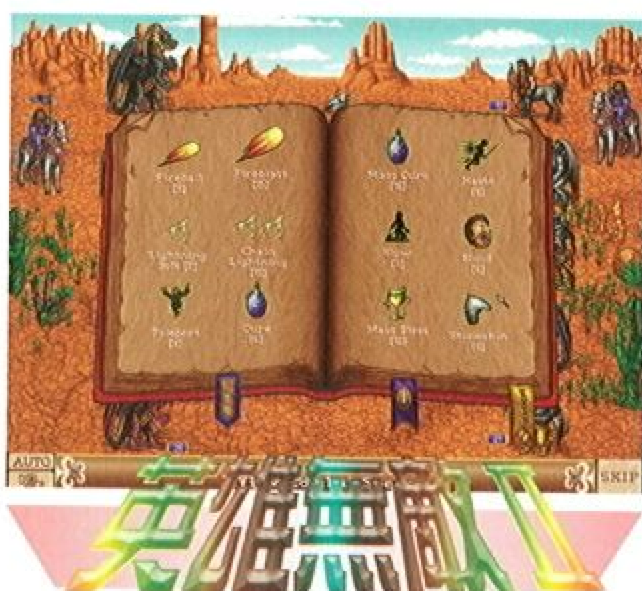


代與二代當中的重大差異，可以說是微乎其微的；不管是遊戲架構、戰鬥規則、生產模式等等，兩者之間都沒有太大的不同；甚至連部份兵種與建築物的圖形，也都是一模一樣的。

整體上比較大的不同點，大概是二代在音樂的表現上有非常大的進步吧？不過說真的，英雄無敵Ⅱ的音樂表現，可以說是一級棒的！在筆者玩過的策略遊戲中，音樂和它有得比的，大概只有英倫霸主Ⅱ與魔幻元帥吧？

雖然英雄無敵Ⅱ針對一代的缺失作了少許的改進，但是仍然有一些值得改進的地方。筆者個人認為，如果能把隱藏地圖的設計取消，那麼玩起來的感覺應該會更好，因為隱藏地圖可以說只是對玩家進行單向的設限而已。在本遊戲中，玩家為了要『找路』，必須不斷地試誤，以找出各個地點與通道，但是筆者發現，電腦是不需經過摸索，就可以順利找到路徑的；所以，等到玩家摸出路的時候，一些比較強的寶物早就被電腦對手拿走了。如果不採用隱藏地圖，上述的情況就不會發生，遊戲玩起來也比較過癮。

筆者實在不願意說本遊戲有作弊，但是一些現象實在很離譜。像是在找尋每一關最強的終極



寶物時，電腦往往只拼了一半不到的拼圖，就可以順利把寶物挖出來；如果地圖上的寶物在拿取後會有敵人出現，那麼電腦的英雄通常都不會拿它，除非那個英雄有非常多的兵力；電腦在攻城的時候，也都能準確地計算出城中的守軍數量，所以它們攻城的成功率非常高。雖然說電腦一定比人腦笨，需要用一些特殊技巧來幫助它，以免戰局一面倒，但是作得這麼明顯，實在是有點讓人心裡不太舒服。



而在標準模式下，筆者選了一些有盟軍的關卡來玩，可是不知道為甚麼，筆者的盟軍竟然都是一些大肉腳（或是大內奸），打沒有幾週，居然全被敵國給擺平了；原來是三比三平手的情況，一下子筆者就好像變成了一比五的絕對劣勢。筆者覺得滿奇怪的，同樣是電腦控制的人物，為何我方的盟國與敵國，表現會差那麼多？如果盟國的AI不改善，那麼實在讓人提不起興去玩聯盟的關卡。

說起筆者對英雄無敵Ⅱ的評價，用『創新不足，守成有餘』來形容，算是差不多吧？不過雖然沒甚麼重大的創新，但是在一代已經很好玩的情況下，改良過的二代表現當然就更好了，而且二代音樂真的不是普通地棒！喜歡策略遊戲的玩家，千萬不錯過了英雄無敵Ⅱ喔！

群英會審 VER 2.1



COW BOY 88

在二代中，遊戲主要是將一代舊有的模式增加或是多樣化，並將原來的規模變得更大；另外在音樂方面的表現頗具水準，喜愛一代的玩家不妨試試。



CYBER 86

以Ⅰ代和Ⅱ代整體的表現而言，Ⅰ代中不管是遊戲架構亦或生產模式等，均與Ⅰ代雷同，甚至於升級費用的設定也不太合理…，似乎真正令人讚賞的，只有音樂上的表現較為突出。



DRAGON 92

著名策略遊戲之續集，除了畫面更加精緻外，如歌劇般的背景更是令人驚嘆；增加了不少新資料及職業兵種，雖然在引擎及介面上改進不多，但仍具有極高的可玩性。

國外發行	NEW WORLD COMPUTING
國內代理	互旺
遊戲類型	策略
發行版本	光碟版
使用平台	DOS/WIN95
適用機型	486DX2/66
記憶體	8MB
支援音效	S
顯示模式	SV
操作界面	M
密碼保護	無
遊戲售價	未定
測試配備	P-75、16MB RAM、SB PRO Ⅱ、12X CD-ROM



本文作者／皮蛋妹



呼！好久沒有出來透透氣囉！自從扛上專訪公司的重責大任之後，就鮮少有機會玩遊戲、爬格子、與讀者們見面了。難得這次有天時地利人和配合，才讓皮蛋妹有機會來爲讀者們介紹這套遊戲－戀愛物語。讓喜歡這套遊戲的玩家們痴心等候這麼久，它的表現如何想必是玩家們急欲知道的吧！皮蛋妹就來和看倌老爺夫人們分享我奮戰的心得吧！



小女子覺得戀愛物語的包裝還蠻有質感的，也物盡其用的利用了『每個地方』　－各式各樣的宣傳與廣告，由此可以看出華義國際在這套GAME上花費了不少心思；不僅如此，還隨GAME附贈螢幕保護程式及畫冊？（應該說是上手指南還來的比較貼切說…），讓花錢買遊戲的玩家感覺還蠻划算的，不過不知遊戲公司是否是想藉此讓玩家忘了她的高價說？

不管怎樣，皮蛋妹還是覺得這樣的立意很不錯，讓喜歡此遊戲的玩家不需再多花錢就能收集到遊戲相關的週邊產品，値得其他遊戲公司效法；不過皮蛋妹對畫冊頗有微詞，該畫冊若爲全彩的應該會更有收藏價値，而若把當初設計遊戲人物的彩繪手稿等資料加進去，相信會更有內涵，而不是在封面上打著精美畫冊，到盒子裡就只剩下校園戀愛手冊，這一點改進一下比較好喔！

安裝完成之後咱們就趕快進入遊戲吧！遊戲的來龍去脈：在『瓦爾大地』的柯達羅拉王國，瓦爾大地之前曾遭逢巨變，幸賴女神以不可思議的魔法力量拯救了這塊瑰土。在過了許久的平靜生活之後，考古與歷史學者札克歐在解讀瓦爾大地的歷史時，突然預感將有不尋常的危機將要降臨，於是拯救的力量再次被人期待，女神的魔法力量成爲眾人追尋的焦點。考古學者札克歐便在廣大的莊園中設立了魔法學園，希望能培養出具有慧根學習魔法的救世者，來解除瓦爾大地即將面臨的危機。在這時候咱們的主角離開了雙親，進入札克歐所設立的特里費茲學園，咱們的冒險旅程也就此展開了…。



開始時玩家可輸入自己的姓名、暱稱、生日等資料，創造一個完全屬於自己的人物，設定完資料後，遊戲會提出三個性向問題，不同的選擇會有不同的屬性値，接著就開始五年的學園生活，一學年總共有三個學期，而一周有六天要安排課程，星期天休假。其中有一點要注意的是，每年會有兩次的學科考試，共分爲六項：語學、史學、科學、生物、藝術、武術等，成績的高低對數值的提昇有相當的影響。除此之外，不同的時節還會有不同的活動，讓人玩起遊戲來覺得相當有變化，不致於每天只是單純的排排課表、找人聊聊天、上上

課等。

體力在遊戲中也是相當重要的一環喔！因爲每次體育慶典的時候可以參加競技，嘿！嘿！看倌兒您可別以爲只是單純的跑跑步而已唷！如果體能狀況不佳可是會跌倒的喔！這一跌可能對成長會有影響的，不過就皮蛋妹千跌百摔的經驗來說也還好啦！跌久了總會習慣的嘛！還有一事不得不提，每年的八月或十一月會有修學旅行，旅行的地點會因玩家本身的能力不同，而去不同的地方，旅行的同時對能力值也會有影響，有時候旅行也會和同學有不同的事件發生喔！還有狀態不佳時請好好休養，不然可是會生病的哩！所以請好好愛護咱們的主人翁，可別讓他累壞了，那將會非常得不償失的說。

遊戲的畫面眞的是好得沒話



說，人物造型是由日本名漫畫家－「北爪宏幸」操刀的，當初小女子就是瞧見她美美的圖，所以立志一定要ㄠ到這套遊戲來玩，不僅人物的表情豐富生動，連衣著打扮也會隨著不同的時節、場所、事件、年齡而有所改變，設計得相當細心，場景的繪製也有其獨到之處，整體的配色鮮活而明亮，說到這兒不由覺得咱們國內的美工可要好好加加油囉！

音樂方面的表現，皮蛋妹覺



得普普而已，並沒有讓小女子留下多深刻的印像，音效的部份小女子到有個不解之謎？遊戲開始玩的時候有語音，而且是原聲日語的配音，因爲講的不是遊戲中的對話，而是劇中角色心中所想的話，所以時有時無，不過後來玩遊戲時，就不再聽到這悅耳的語音了。爲了對讀者有個交代，皮蛋妹還特地尋訪高人，找尋原文版的遊戲一試，結果原文版並沒有這個問題，不知是否是改版時造成的困擾？說到改版，翻譯的問題不得不數落一下了，文法不通順是改版的老毛病了，常常有日式中文出現，還有錯字說，希望遊戲公司能在翻譯的地方多留心些。

封盒上大刺刺的打著超越同級生與美少女夢工廠，唉…這要皮蛋妹怎麼說才好呢？我覺得各有特色吧！不過感覺起來戀愛物語的難度比較高，玩家比較不容易上手，尤其一開始的時候，想要培養什麼能力都不太容易成功，建議玩家先學習有關藝術方面的課程，因爲創造魔法的學習，本身藝術值的優劣也佔有很大的影響喔！而人際關係的培養也不可忽略，遊戲是多重結局的設計，所以戀愛的培養與魔法的學習都是遊戲重要的課題，平常的時候就要廣結善緣才行喔！說了這麼多該來下個結論了，皮蛋妹覺得戀愛物語的整體表現都還不錯，雖然日文翻譯的有些拗口，不過還是一套値得您收藏的遊戲。



群英會審 VER 2.1



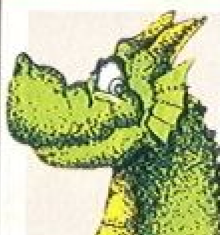
COW BOY 84

人物造型相當的豐富及漂亮，而在音樂音效上也都頗爲稱職，但玩了一段時間後，卻顯得有點無聊，這也許是養成遊戲無法避免的宿命吧！



CYBER 82

畫面表現可圈可點，但音樂部份的表現卻是普普通通，雖然事件設定豐富，但整體說來，遊戲與玩家互動性不夠，是非常可惜的地方。



DRAGON 84

以學習魔法爲背景的模擬養成遊戲，畫面上的表現十分令人讚賞，在架構上也算十分完整；不過在改版時的一些因素，使得其表現較原版遜色，是頗可惜的一件事。

國外發行：富士通
國內代理：華義國際
遊戲類型：養成
發行版本：光碟
使用平台：WIN3.1/WIN95
適用機型：486 DX2-66以上
記憶體：560KB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：900元
測試配備：486 DX4-100、16MB RAM、ULTRASND SOUND、W32P、8X CD-ROM

REVIEWS





本文作者／LCJ

科隆多的近代史

前迦納大帝因爲被黑魔神控制而濫殺無辜、四處興兵，人民在他的統治之下苦不堪言。後來一個被從地球傳送過來的勇者一孟祈，結合了許多志同道合之士，打倒了迦納大帝，將人民從水深火熱當中解救出來。爲了澈底解決控制迦納大帝的黑暗生物，孟祈等人在震旦太空船主控電腦的協助下，進入了黑暗生物所藏身的地底；在一場激戰之後，終於將黑暗生物消滅。



之後，孟祈回到了地球，同伴楊鐵則擔任迦納帝國的新君主。然而，在十幾年後，一直勤政愛民的楊鐵突然個性大變，不但開始四處對外征戰，而且也大肆搜捕當初與他一齊參加聖戰的同伴。由於楊鐵的命令經常會相互衝突矛盾，性情也時好時壞，不禁令人想起前一任迦納大帝被黑魔神控制時的情景。

最優秀的國產RSLG

原本在國內的RSLG市場中，最受歡迎的莫過於天使帝國系列與炎龍騎士團系列了。然而宇峻科技在一年多前推出的超時空英雄傳說，以獨特的『劍術』設計，加上多樣化的武器、法術與職業，受到相當多玩家的喜愛，同時也獲得了多數國內遊戲雜誌的好評。

在一代相當成功的情況下，超時空英雄傳說Ⅱ將以往的缺失加以改進，並將頗受好評的地方加以發揚光大，所以筆者覺得本遊戲可以說是目前國內最優秀的RSLG。

那麼超時空英雄傳說Ⅱ到底作了哪些改進呢？當然，最明顯的改進就是畫面了，由於一代的解析度很低，所以許多人物看起來都是糊成一糰，而且過場動畫也可以說是慘不忍睹。然而到了二代，畫面的解析度大幅提高到640x480，整個遊戲的畫面就給人一種賞心悅目的感覺了；不過這一切是要付出代價的，由於解析度的提高與法術視覺效果的加強，本遊戲的硬體要求已是國產遊戲中數一數二高的了，而且即使筆者的機器已經算是相當不錯的了，但是遊戲流暢度似乎仍然不夠理想。





雖然在一代當中有許多的隱藏關，但是整個遊戲仍然只可以算是一個單線式的遊戲。二代爲了在劇情方面有所突破，所以加入了四位女主角，隨著玩家在遊戲中的抉擇，將會遭遇不同的女主角，進而產生不同的結局。由於玩家可以作的選擇相當多，所以本遊戲的關卡總數也相當多，根據筆者估計，起碼在七、八十關左右；不過玩家一次當然不可能會玩到這麼多關，一條線玩到三十關左右就差不多了。

至於在法術方面的改進，除了以往的地、水、火、風、神聖、黑暗、召喚等七種法術外，現

在又多加入了蠱術與仙術兩種。而且法術與劍術方面，同時都增加了一種新的施法方式，就是『情侶合技』（情侶合技當然是爲了四位女主角所設計的）。只要某位女主角對主角的好感達到了一定的程度以上，那麼就可以類似雙人劍式的方式，來施展情侶合技了。



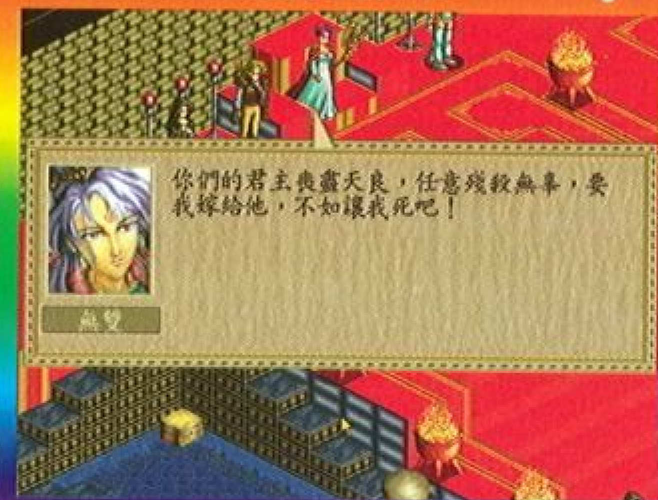
就筆者個人最喜歡的改進而言，莫過於循環的轉職系統了。在以往的RSLG中，人物一旦轉職後，就像走進單行道一樣，只能直直地走下去；即使到後來發現轉錯職業，也是後悔莫及了。但是在超時空英雄傳說Ⅱ中，大多數的職業不但可以再轉職轉到其他兵種，而且每一種職業最高等級的兵種，大多都會有一種相當獨特的隱技。所以喜歡練功的玩家，這一次應該不會再有練功練到頂的感覺了吧！

值得改進的小地方

本遊戲號稱是以AI來決定難度的，但是筆者覺得敵人的AI或許有進步，但是NPC的AI實在令人不敢領教。在遊戲中，經常會會出現一些援軍或是需要玩家保護的人，這些NPC如果死亡，任務就算失敗；筆者發現這些NPC往往不考慮自己的實力，往往看到的敵人就往前衝，結果使得筆者的任務失敗。由於這些NPC實在太不怕死，所以筆者通常任務失敗的原因並不是敗給敵人，而是敗給了這些NPC。

而在玩家可以控制的人物方面，這一次可以說是明顯的『陰盛陽衰』。筆者發現不管玩哪一條線，隊伍男性的人數都比女性少很多。由於這個限制，使得玩家可能會缺乏一些男性職業的兵種，例如武士系、殺手系與男牧師系。除此之外，筆者覺得我方人物的職業似乎太過偏向法師系與女牧師系了，所以在與敵人對戰的時候，要找幾個肉墊來擋在前面都很難。

對超時空英雄傳說系列而言，3D的地形一向是最大的特點，不過筆者覺得這個視角有著些缺點，像是一堆人擠在一齊的時候



，要正確點選出人物就不是很容易；而且由於地圖不能旋轉，所以某些方格往往被比較高的地型擋住，甚至某些方格還會發生無法用滑鼠走到，只能用鍵盤走到的情況。

結論

雖然在國內上市過的RSLG已有數十個以上，但是能像超時空英雄傳說Ⅱ一樣讓筆者印象深刻的，實在沒幾個。多線的劇情、多樣的職業與法術、循環轉職系統…等，再再都使喜歡練功的玩家愛不釋手。如果您很喜歡玩RSLG，那麼千萬不可錯過超時空英雄傳說Ⅱ喔！

群英會審 VER 2.1



COW BOY 92

本遊戲的各方面表現皆頗具水準，不論是畫面構圖精緻程度或是故事架構的完整性，最可怕是龐大的關卡數，喜愛RSLG的玩家這下可有得玩的了。



CYBER 88

看到超Ⅱ第一個感覺是圖變漂亮了，不論是人物的刻畫或場景繪製都可瞧見美工的用心，另外值得稱許的是多變化的轉職系統，讓遊戲更耐玩了。



DRAGON 87

國內頗著名的戰略RPG之續集，採用了多線式劇情架構，使得遊戲更具耐玩度；高低起伏3D地形也是一大特色，不過在視角上也難免造成一些阻礙。

設計公司：宇峻科技
發行公司：智冠
遊戲類型：戰略RPG
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX2/66
記憶體：16MB
支援音效：S/U/G
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：740元
測試配備：P-166、16MB RAM、SB PRO Ⅱ、12X CD-ROM

REVIEWS





極速快感II

本文作者／小河

好吧！我敢說現在正在閱讀這本雜誌的您，長到現在這個歲數大概也不曾坐進法拉利F50、蓮花GT1或者福特GT90兜過風吧！台灣路頭最常看到的還不是那些B開頭的黑頭車，只有有時在台北街頭騎著您那里程數已經超過五萬的老爺豪邁125，才會驚鴻一撇剛剛從您身邊呼嘯而過的不就是那台魂牽夢縈的超級保時捷嗎？唉…只恨自己出生時不是含著金湯匙的某某企業小開，是吧？



好了，別再嘆氣了，熱愛電腦遊戲的你自從EA推出了極速快感（Need For Speed，以下簡稱NFS）之後，終於也能一償採下油門從0到100哩不到十秒的宿願了（只不過是在電腦螢幕裡…）。現在EA數年之後（好像也不久嘛！之前還有個珍藏版咧！）推出了眾玩家期盼的極速快感II（Need For Spped 2，以下簡稱NFS2），你又有了八款新的超級跑車，六個新的跑道，和一堆新的選項。接下來就讓我們迫不急待地來看看這次極速快感II到底有那些新好東東吧！

記得NFS推出時標榜的是眞實的跑車性能數據，而找來幫他們背書的就是美國赫赫有名的汽車雜誌Road & Track。而這次NFS2呢！製作小組乾脆直接找到那些車廠商來合作了，因爲找美國本土才知曉的汽車雜誌，還不如找這些世界知名的車廠直接提供資料來的眞實。從一代以來製作小組喜歡將這些超級跑車的車牌換成N4S，這次在NFS2的跑車影片和照片介紹中，看到的還更多。一代以來深受玩家喜愛的跑車資料和動感影片仍然是這次NFS2的一大賣點，這一點從片頭兩輛競速的跑車最後竟變成兩團火球繞了地球數圈可以看得出來。可惜的是大概有些車型還是概念車階段未進入量產，所以用以前的紀錄片替代或者根本從缺。不過那些靜態照片還眞是漂亮，眞想抓下來當桌布擺咧…。



基本上NFS就以名車來作爲賣點，而NFS2仍然也維持了這樣的傳統，但是這次在遊戲模式、比賽類型、風格方面還多了許多不同的選項，讓玩家可以相互組合玩出不同的玩法。比賽類型包括了單一比賽、巡迴賽和淘汰賽。單一比賽讓你從六個跑道中選擇一個來跑，其實這就比較像練習模式，你可以選擇自己的車和對手的車，還有車的顏色、自排或是手排。而巡迴賽跟一級方程式賽法一樣，如果拿到第一名



還有一輛隱藏的神秘車等著你。淘汰賽同樣要賽完六個跑道，但是每一次要刷掉最後一名，所以如果你功力不夠好的話，可無緣見到那條隱藏跑道囉（註）！另外的選項也都把你會想到的都加上去了，想要和電腦車來個一對一對決？可以。那與一拖拉庫的電腦車比呢？沒問題。那和時間比，追求紀錄的突破呢？當然也有。可不可以像外面大型機台般輕易就甩尾過彎呢？那就選動作模式吧！追求眞實駕駛感受嗎？



那就改為模擬模式。最後是NFS系列以來最有趣的，你可以切換路上是否會出現那些非常守交通規則的駕駛人開車的選項，這個時候你就可以超來超去，沒事再對那些慢吞吞的車叭兩聲再揚長而去。

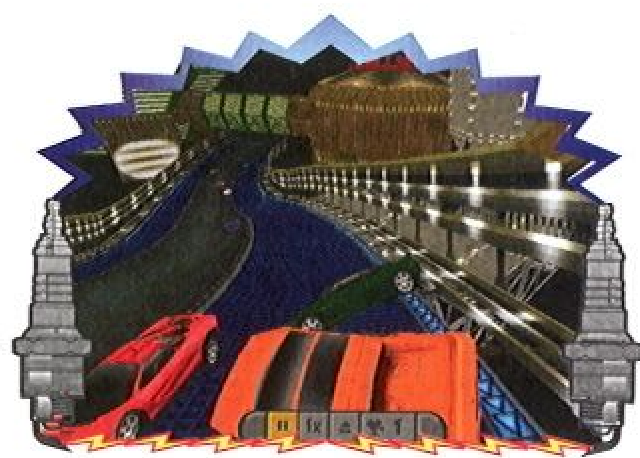


以上那些洋洋灑灑一堆有趣的選項的確讓NFS2增色不少，不過再來關於跑道，筆者就不得不有些怨言了，它們實在讓筆者又愛又恨。本來NFS系列另一個賣點就是那些有著漂亮風景的公路，讓你悠閒地開著跑車奔馳其中，從一個點開到另一個點。但到了NFS2跑道全變成封閉性的，也就是說你只能一圈又一圈地繞著不斷重複的跑道，雖然這次六個新的跑道，設計小組極盡華麗之能事，讓跑道跟個雲霄飛車的軌道一樣上上下下左彎又轉，貼圖比起一代又漂亮許多，而一些路邊或路中間可撞扁的路標和木箱也都做得很眞實，甚至跑道也沒有那片隱藏的牆，你可以找到捷徑抄近路。但是比起這些眞實世界中不太可能的路，筆者寧願製作小組花精神去模擬出更眞實的公路，不管是怎樣都好，甚至從美國東岸飆到西岸都可以，你可以高興慢慢地開欣賞路邊的風景，不高興就跟警察伯伯來個公路追逐戰（嘿！不過筆者可不是叫您平常開車眞的去讓警察伯伯開起警燈追您吶！），開累了說不定還可以下車來加個油。這可不是不可能，筆者記得以前Accolade公司的名車大賽系列（Test & Drive）就是這麼一個讓筆著到現在還念念不忘的賽車遊戲。雖然你現在可以從喜馬拉雅山巔衝過那條長長的吊橋，再繞著螺旋山壁盤旋而下，但是相



對的原本讓警察伯伯開罰單的樂趣卻沒了，的確讓筆者有點失望。

NFS2到現在有點跟市面上那些追求精緻炫麗畫面，但卻沒有眞實的跑道與車輛性能的賽車遊戲看齊了，當初讓筆者期待它是另一個更眞實的名車大賽，現在



看來可能要等NFS3才能實現了。當然，筆者並沒有否定它在塑造車輛性能，以及跑道環境的擬眞度（像筆者便頗為推崇NFS2在音效上的進步，那立體且眞實呼應跑道環境的音效就很棒）上的努力，但封閉性的跑道很容易就跑煩了，最後只變成名次與時間的追逐而已，這樣跟一般的賽車遊戲沒什麼兩樣。當然啦！你可以不同意筆者的觀點，如果你眞的欣賞那些跑道，那最後的評論分數您可以自動加十分。

（註:用下列這個密技，就可以馬上看到這條隱藏跑道。在主選單下鍵入hollywood，如果你聽到咻一聲那表示成功，好萊塢的片場任你遨遊。）



群英會審 VER 2.1



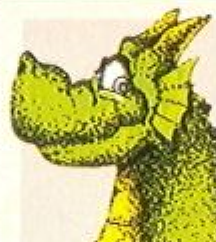
COW BOY 86

這次在第二代中，製作小組作了一些跑道的更新設計，另外也增添了許多的遊戲模式供玩家選擇，整體來說雖然眞實不足，但卻熱鬧有餘。



CYBER 80

精緻、炫麗的畫面與市面上一般的賽車遊戲沒啥兩樣，且封閉式跑道，容易使人厭倦；但眞實環繞的音效，跑道環境的擬眞度，跑車性能的塑造等的確能讓賽車迷們大呼過癮!!



DRAGON 85

以體驗名車為號召的賽車遊戲之續集，有各式各樣的比賽型式及變化多端的跑道，聲光效果方面也頗突出，讓喜歡ㄍㄚˋ車的玩家可以一償宿願。

國外發行：EA
國內代理：美商藝電
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P90
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M/J/K
密碼保護：無
遊戲售價：980元
測試配備：P-133．32MB RAM．12X CD-ROM．SB 16 PNP

REVIEWS





機甲總動員

本文作者／RXZ

不可否認的，遊戲設計小組對於機甲總動員（以下簡稱爲MAX）的背景故事下了一番苦心，讓玩家可以從官方的星際議會記錄和流傳的秘密記錄中瞭解到你爲什麼會在一個機械的軀殼中。星際統治者到地球上徵求開發星球的志願者，而不見容於一般地球人的異議者就在這時離開了自己的家鄉，隨著外星人到太空中尋求屬於自己的園地。



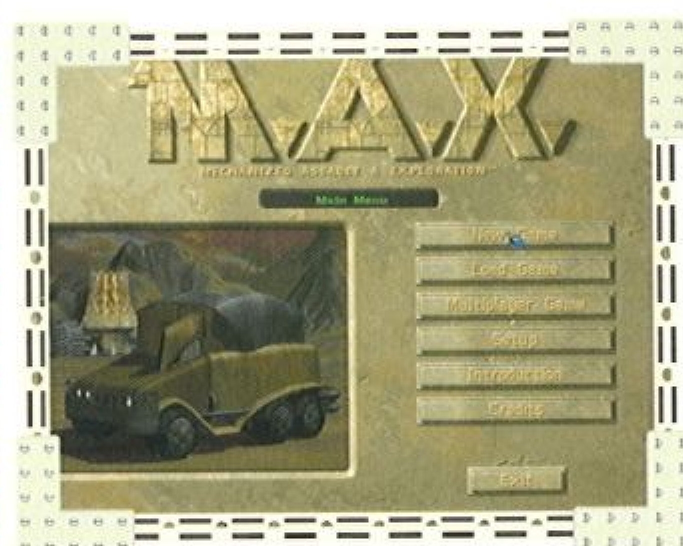
在長久的旅行中，他們經歷了數個世代的變革，逐漸分裂成爲不同的派系，最後整合成爲八個不同的大型派系，像是以宗教信仰結合的Chosen，他們信奉著祖先流傳下來的教條，對共產主義奉行不渝的Crimson Path，致力於人類的解放以及共同產業的生產與分享，因爲政府追求民主化而被迫放棄貴族身份的Musashi，從他們身上可以輕易地發現古老的騎士精神和優良的裝甲設備，八大種族各有不同的特性，也因此對他們有著不同的影響，在MAX中可以明顯地感受他們的不同之處，最重要的是，設計小組對於這八個種族的安排，是不是有點類似於地球上的人類呢？沒想到即使在外太空，人類還是不能和平共處…。

改良式的戰棋遊戲

受到即時戰略遊戲盛行的影響，坊間也出現不少和終極動員令、魔獸爭霸類似的作品，基本上來說MAX是有那麼一點即時的味道；同時，也就像遊戲企劃Ali Atabek所說的，MAX的設計理念在於協調不同類型玩家的口味、喜好，因此有了回合式以及同步（即時）兩種不同的進行方式。

前者可以讓喜歡深思熟慮的玩家，有充份的時間來安排他的戰爭美學，後者則可以讓使用者感受到戰爭每一個緊湊的環結，但是對筆者來說，我更願意把它歸類爲一種改良式的戰棋遊戲，從基本上同步的進行方式依循著非常正統的回合式戰鬥原則：移動、防禦攻擊、攻擊、防禦攻擊





移動等步驟，而且MAX中採用了行動能力（speed）這項參數，不論是攻擊或是移動都會耗用移動能力，這與一般的戰棋遊戲並無二致，而每場戰役進行前的難度調整工作更反應了戰棋遊戲的特色－回合時間、回合數等限制，不管是同步還是回合式的，都有已方與對方的動作回合，和即時遊戲間還是有許多不同之處，對於這種改良筆者認爲相當地不錯，尤其是對於喜歡傳統戰棋遊戲的玩家來說，更是一個跨入即時遊戲的練習機會。

系統特色

升級系統是MAX的一大特色，它利用訓練中心、研發中心來升級，像間諜這類的人員可以經由訓練來學習某些技術，研發中心可以針對某一方面的能力研究來強化，武器、設施和人員都可以升級到30級，隨著等級的不

同在裝甲強度和行動能力以及搜尋範圍上也會強化許多。



另外，礦產的產出也必須以電力供應來動作，汽電共生設備需要汽油，黃金則是共用資源，用以提供設備的製造、維修，在生產製造方面也提供了以較快速度（較少回合數）較多黃金來製造的項目，而且也有專司礦產運輸的設備，可以在不同的基地間往返，運輸的利益在於機動性，相對於需要時間和危險性高的管線來說，車輛本身還是具有一定優勢的，尤其是一個位置偏遠的礦場，耗日費時的管線可能成爲敵人騷擾的目標。

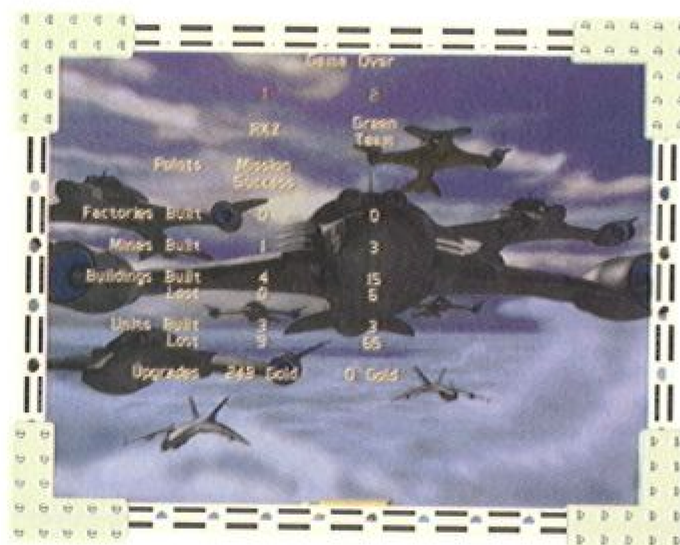


在多人遊戲方面，除了常見的數據機連線、串列埠連線之外，還有一種同機遊戲，也就是在同一部機器上面可以多人進行遊戲，這當然也是因爲MAX本身是採用改良回合式的戰鬥系統才有可能做到的，它可以分別處理不同玩家的移動和攻擊指令，而防禦性還擊則由遊戲本身來判斷武器的射程和彈藥量是否足夠，讓人略有遺珠之憾的是它沒有考慮到射擊準確度的因素，所以命中率是百分之百，對一個以計算準確性爲主的遊戲來說，是件蠻遺憾的事。

綜合評析

MAX有著相當出色的人工智慧，這一點自然是得助於它先天上不同的設計考量，地圖上的敵軍配置相當具有威脅性，所以遊戲中像雷達站、偵查工、搜尋工、空中預警機等防禦性武器相當地重要。

另外最主要的還是要有戰棋遊戲的觀念，善用行動能力、彈藥、距離等因素，像彈藥這一項就是戰棋遊戲的特色，在許多即時遊戲中只有強力武器如飛行器才會有這種限制，而在MAX中所有的武器都是一視同仁，所以補



給在遊戲中是十分重要的事，快速移動的概念也是其中之一，因爲回合數的限制，利用運輸設備快速地將人員、車輛送往作戰地點，也是想在MAX中取勝的重要關鍵。

遊戲同時也引入了比較複雜的物質概念，像黃金、鐵材、汽油等，成爲基本的經濟體系，也是維繫生產、維修和軍事的鏈結，與傳統的戰棋遊戲相較，不但有戰棋的挑戰性更有戰略遊戲的複雜性，難能可貴的是強化了的劇情模式，結合電影過場動畫的MAX，讓戰棋遊戲呈現一番截然不同的新貌。



群英會審 VER 2.1



COW BOY 84

由於是戰棋遊戲的關係，遊戲可以利用回合制之便使玩家享受到多人一機的樂趣，這對於喜歡聚在一起玩遊戲的玩家來說，未嘗不是一件好事。



CYBER 82

由於坊間即時遊戲多如過江之鯽，這款兼具即時與回合制的改良式戰棋遊戲，倒是爲玩家增添了幾分趣味性，但沒有將射擊準確度的因素列入考量，是令人覺得美中不足之處。



DRAGON 83

以外太空爭霸爲背景的戰略遊戲，加入了介於回合和即時之間的同步進行方式，有別於一般的同類型遊戲，喜歡戰棋遊戲的玩家，可以試試本作品。

國外發行：INTERPLAY
國內代理：松崗
遊戲類型：策略
發行版本：光碟版
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：840元
測試配備：P-200、96MB RAM、S3-325、SB16、12XCDROM

REVIEWS





本文作者／LCJ

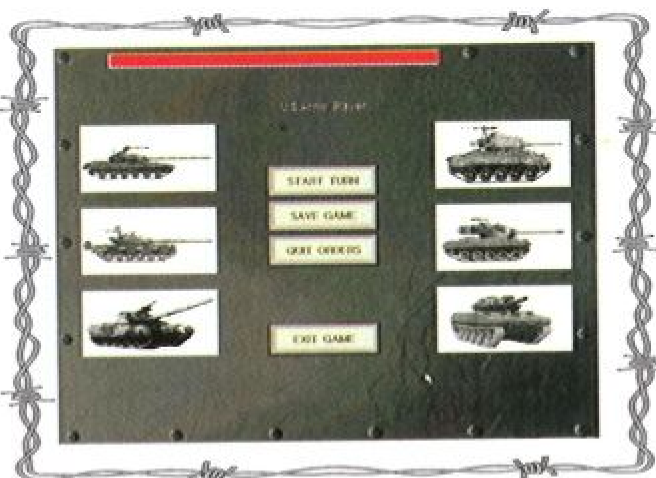
在早期玩家的心目中，SSI可以說是一個老牌的戰略遊戲公司，但是自從他們把重心放在AD&D系列的RPG後，在戰略遊戲的市場就逐漸被一些新公司，如QQP等給分食了（不過QQP現在已經消失了）。雖然在這一段期間SSI也有一些不錯的戰略遊戲推出，但總是總是給人太艱澀的感覺，而且畫面也不太能夠吸引人。



不過SSI在兩三年前推出的裝甲元帥，不但畫面精美，而且採用大戰略式的簡易規則，結果讓許多不玩戰棋遊戲的玩家沈醉其中，並且也囊括多家雜誌的大獎；而製作過太平洋戰爭等遊戲的名製作人Gary Grigsby也不落人後，在裝甲元帥推出不久後，也推出了與裝甲元帥風格迥異的鋼鐵勁旅。雖然這兩套遊戲規則與內涵有相當大的不同，但是卻先後摘下多家雜誌『年度最佳戰略遊戲』的大獎，等於是在向玩家宣示：SSI又回到戰略遊戲的市場了，而且它仍然有稱霸市場的實力！



鋼鐵勁旅II的背景設定在1950年到1999年之間，包含了四十多個國家、數百種以上的武器，由於資料非常地詳細，所以本遊戲可以說是一個小型的近代陸軍武器百科全書。在遊戲的進行方式方面，本遊戲可分爲場景、會戰與自訂戰役三種，並且支援以E-mail的方式進行對戰。整個遊戲最特別的地方，在於自由度極大的自訂戰役模式；在這個模式下，玩家除了可以選擇國家外，還可以設定部隊素質、坦克強度、步兵強度、彈藥限制、士氣等等選項，使得整個遊戲更加地耐玩。在自定戰役模式下，玩家甚至還可以選用台灣，與其他國家打一場虛擬的戰爭！而在會戰模式中，有一場美國與中共在台灣進行的會戰，有興趣的玩家可以嘗試看看，您是否有能力保衛台灣的安全呢？



不同於裝甲元帥的簡單與省略，本遊戲給筆者的感覺，比較像是一個考究的戰棋遊戲。本遊戲除了對地面與空中單位都作了歷史研究外，而且戰鬥的規則也是十分嚴謹的。雖然本遊戲是一個回合制遊戲，但是在玩家移動的回合，如果被敵人偵測到，那麼敵人就有可能會進行機會射擊。而在部隊的戰鬥方面，車輛在遭受攻擊後，所可能發生的狀況不再只有損毀一項；動彈不得、閉鎖、無法行動、撤退等等的情況、都有可能會發生！在部隊遭到攻擊的同時，除了會發生物理上的傷害外，心理層面的影響也是不容小覷的。如果一個部隊因爲損傷嚴重，而導致士氣大幅下降，那麼他們就會自動撤退，除非由主官來重整部隊，否則這支部隊將會無法參加戰鬥；還好本遊戲在每個回合結束時，都會自動替玩家重整部隊，讓人感覺玩起來更輕鬆。

除了改良式的回合制之外，鋼鐵勁旅II還加入了方向性的考



量。玩家部隊的可見範圍，是由其所偵察的方向所決定的，所以



如果您的部隊剛好背對敵人，就有可能會遭到敵人從後方痛擊。由於可見度對戰局有相當大的影響，所以玩家只要在可以監控平原的高地上，安置一些反戰車飛彈與防空飛彈部隊，就可以對敵人造成相當大的困擾。在支援火力方面，本遊戲可以動用砲兵、轟炸機、攻擊機與砲艇等單位，對指定的地區加以轟炸；由於砲兵從瞄準、發射，到砲彈命中目標，所需要的回合數可能不止一回合，所以彈藥可能會在兩個回合內分批到達目標區，玩家千萬要記住這一點，以免被自己人誤射。

筆者玩了一段時間之後，覺得本遊戲的規則實在蠻像特勤機甲隊系列的。不論是部隊在同一回合內可重覆移動、攻擊，支援火力的炸射方式，地形與可見度的運用…，兩個遊戲的相同程度都高得離譜。以往在筆者的印象中，日式戰略遊戲與美式戰略遊戲有很大的差別，不過這兩個遊戲卻打破了筆者的刻板印象。玩了這一套遊戲後，筆者也對製作特勤機甲隊系列的日本工畫堂公司感到佩服，因爲對於那樣一套建立虛構世界的遊戲，卻能夠以相當嚴謹的規則來設定，實在非常不簡單！

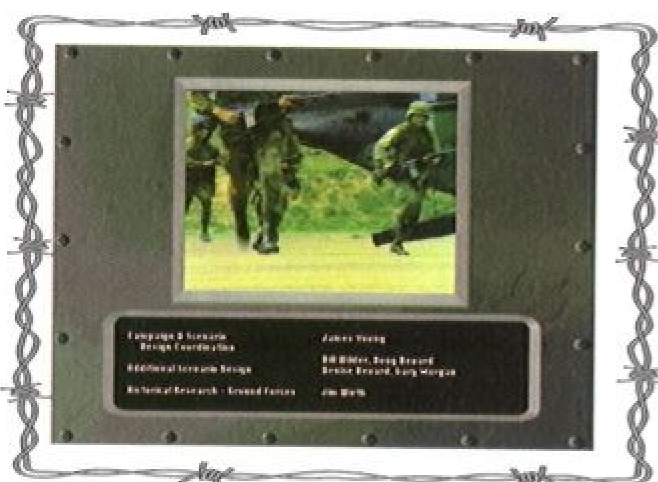
雖然本遊戲的規則不錯，而且也相當具有可玩性，但是也有一些需要改進的小地方。整個遊戲對武器與操作界面的說明都相



當地清楚，但是在一些細節的說明上卻沒有作好。舉例來說，遊戲中對每個戰役的開始日期都有標示，但是卻沒有說明戰役的回合數，所以筆者常常因爲不知到戰役何時結束，結果錯失了良機。在事前的簡報說明方面，本遊戲更是遠不如特勤機甲隊系列；雖然本遊戲會有一段文字來說明戰爭的起因，但是對敵軍可能的軍力配置、我軍的目標狀況、我軍一開始可能遭遇的狀況…等，都缺乏提示。這樣種作法使玩家在一開始佈置兵力時，簡直就像在碰運氣似的。

在聲光效果上，鋼鐵勁旅II的表現十分不俗。遊戲一開始的那一段由錄影帶轉錄的動畫，清晰的程度比國內遊戲好上太多，可見國外公司的技術(還有財力)仍然領先我們不少。在音樂與音效上，本遊戲的音樂雖然只有少數幾首，但是卻能烘托出現代戰爭緊張而詭異的氣氛；而音效方面，不同的武器移動與射擊的音效都可以感覺到明顯的不同，因此打起仗來眞是熱鬧非凡。

整體看來，鋼鐵勁旅II雖然有著一些小缺點，但是卻是瑕不掩瑜。對戰略遊戲的喜好者來說，本遊戲是比較專業了一點，但是如果能夠克服這一點，本遊戲一定能提供您足夠的趣味性。由於本遊戲的表現相當出色，所以今年國外各大雜誌的最佳戰略遊戲獎，可能仍然是要由SSI搬走了吧！



群英會審 VER 2.1



COW BOY 87

第一次在遊戲中出現「台灣」這個字，讓Cow Boy爲此感動了許久，不過其中的戰力設定似乎弱了一些；另外在聲光、音樂音效及遊戲的各項設定上都相當不錯。



CYBER 90

在鋼鐵勁旅 I 風光收場後，II代的推出著實讓戰略引頸企盼，千呼萬喚始出來的II代，也不讓癡心等候的玩家失望，快快整編你的隊伍，別讓戰場荒廢太久。



DRAGON 90

具有遊樂器風格的戰略名作之續集，不僅聲光效果十分優秀，在架構上也更爲嚴謹；又不會讓玩者有束手縛腳之感，可說是相當值得一玩的好GAME。

國外發行：SSI
國內代理：第三波
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX2/66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：840元
測試配備：P166+、16MB RAM、12x CD-ROM、SB PRO II

REVIEWS



杏林也瘋狂

本文作者／羅蘋

對於牛蛙公司（Bullfrog）這間片片賣座的強棒公司，大家應該都印象深刻吧！當年該公司所推出的『主題公園』（Theme Park），由於題材新穎，畫面及遊戲性佳，據稱兩年來已經狂銷了近一百萬套！『杏林也瘋狂』這套遊戲，即是承襲『主題公園』的遊戲概念與介面，加以革新之後，所推出的最新力作。



本遊戲和以前曾經在國內上市過的『醫生也瘋狂』系列不太一樣，所強調的是經營管理的部份，而非醫學常識的訓練或測驗，對於並非修習醫學相關科系的玩家來說，依然有機會來享受身為一家大型醫院的董事長兼設計師的樂趣。

在畫面方面，只支援高解析度的模式，人物和擺設的物品比前作都大上很多，除此之外，人物和人物之間的互動或是人物和物品間細微動作，本遊戲都刻畫表現得十分寫實。例如：看診室的醫師偶而會站起來，跑去打開檔案櫃拿出檔案，再回到座位上…等等的動作，當玩家玩到某個程度時，畫面上佈滿了病人、工友、護士、醫師…，有的在掃地，有的在投冷飲機、有的在撞球、有的在喝水…。整個遊戲畫面，看起來就像是由玩家一手導演的一齣劇，光是在畫面方面帶給玩家的投入感和成就感，就超越了許多同類型的遊戲了。配色方面，秉承了『主題樂園』的優點，依然鮮豔明亮，但是在色系的選擇方面，更加讓玩家感到溫暖和柔和。

在介面方面，本遊戲基本上仍然是利用了『主題公園』的引擎架構，但是作了許多的修正，玩家能夠操控的變數十分的多，從大方面的房間設計、物體擺設，細微到在門外排隊的病人之順序，都是玩家發揮創意的無限空間。但是在玩久了之後，依然會覺得有些不便之處。

在音樂和音效方面，大多是用輕鬆活潑的背景音樂，加上一些特效，但是以光碟片的大容量而言，只有八首背景音樂仍然令人覺得意猶未盡，玩久了總是會聽煩的。





玩家最關心的自然是遊戲性方面的優劣與否了。第一次玩本遊戲的玩家，通常都不知道如何適當的安排房間的位置、聘用哪些人、叫他們作哪些事。最令筆者困擾的是，怎麼弄了半天沒有一個病人來造訪？幸好本遊戲有一個貼心的設計，就是畫面右下方的『顧問先生』。顧問先生會不時的提醒玩家目前有哪些狀況，該怎麼處理，或是尚缺哪些設施未完成等等，對於懶得看手冊立刻就想直接進入遊戲的玩家而言，是個十分方便的設計。大致上，遊戲進行的方式與目標和『主題樂園』蠻類似的，就是設法多賺些錢，讓醫院的名聲提高，來的病人愈多，賺的錢也愈多。

遊戲的變數很多，隨著玩家不斷的晉級，醫院可用的面積逐步增加，玩家最後可能會發現，手忙腳亂的結果，很可能下一個向醫院報到的病人就是你！呵呵！玩久了這個遊戲，玩家能夠

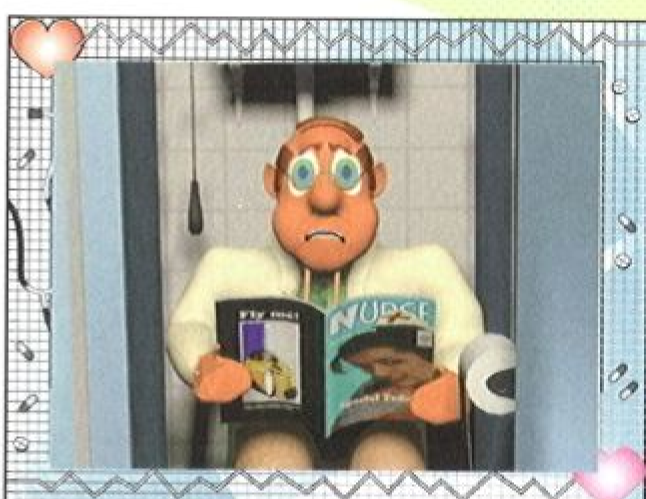
深刻的感受到經營醫院，實在不是一件簡單的事情，員工要求足夠的休閒娛樂、工作時數要少、薪水要高、工作環境要寬敞舒適、病人又要求要有親切的服務態度和專業的診斷水準，排隊不能排太久，治療室不能夠離太遠，廁所不能等太久…。光是處理一些雞毛蒜皮的小事實在會讓玩家忙得焦頭爛額，更遑論去考慮什麼醫德的問題了。



另一個頗值得一提的就是牛蛙公司的幽默感依然在本遊戲中有出色的表現。當病人到藥房喝了護士配的藥水之後，如果治療失敗，一走出藥房病人會立刻倒地，由死神接走，或者就是會直接長出兩根翅膀往天堂報到去了。或者是患有『大頭症』的病人，在治療的過程竟然是先用一根針把那顆『大頭』刺破，然後再用打氣機把頭充氣恢復到正常的大小！這些細節都讓玩家能夠在遊戲的緊張氣氛中莞爾一笑，增添不少趣味性。說到這裡，不



禁又讓筆者想到了『頑皮小精靈』系列的遊戲。本遊戲雖然很多搞笑之處，但是由於沒有變化，看個一兩次或許還會覺得好笑，多看幾次，就變成沒有感覺了。『頑皮小精靈』之所以讓筆者推崇，就是設計者花了很多心思，讓小精靈有很多種不同的『笑果』，玩家不太容易因爲一再的相同刺激而變得沒感覺…，對一個遊戲而言，『饒富變化』實在是一個非常重要，卻又很難達成的課題啊！



本遊戲有一些BUGS，依然會造成玩家進行遊戲的困擾。筆者所用的螢幕介面卡是S280V2，用視窗95的版本，玩了一陣子後退出遊戲，幾乎都會有螢幕亂掉然後當機的現象，只能夠按reset重新開機了。另一個問題，就是畫面處理由於太過複雜的緣故，有時候會造成物體的錯亂，例如筆者蓋了一間盥洗室，不巧的是在放東西的時候恰好有一個人走過去，程式的判斷就產生了錯亂，變成這間盥洗室永遠都進不去，只看見一大堆內急的病患、醫師、護士在門外心急如焚的排隊、咒罵，他們知道筆者也一樣心急如焚嗎？其他仍然有一些小地方存有問題，但是牛蛙公司的工程師已經在日夜趕工了，相信不久在網路上就可以找到更新程式了。

整體而言，本遊戲絕對能帶給玩家一段新鮮又歡樂的遊戲時光，滿足玩家雄才大略的經營管理慾望，雖然在變化性上仍嫌不足，程式也有一些問題仍待解決，但是絕對是值的老手或新手一試的佳作。



群英會審 VER 2.1



COW BOY 90

這是一款大家都可以當「院長」的遊戲；藉著畫面中精緻可愛的小人和豐富的遊戲性以及處處可見的幽默感，玩家可以充份的享受遊戲的樂趣。



CYBER 86

大大好玩的遊戲，值得CYBER推薦喔！尤其是劇中人物逗趣的小動作，更深得吾心；畫面的繪製與場景的舖陳是CYBER覺得最喜歡的地方。



DRAGON 87

讓玩者經營醫院的策略遊戲，雖然架構上有些複雜，不過親切的顧問先生之設計可以幫玩家不少忙；幽默的畫面也是本GAME的特色之一，讓遊戲更增添不少的遊戲氣氛。

國外發行：BULLFROG
國內代理：美商藝電
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX2,WIN95
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：980元
測試配備：P-100、16MB RAM、4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／俞伯翰

格鬥遊戲界的始祖－快打旋風的設計公司卡普空，將他們的的招牌作品「超級快打旋風Ⅱ給改成「超級快打方塊Ⅱ」，剛聽到這個遊戲時還以為這只不過是掛上快打旋風人物圖片的單純方塊遊戲，玩了之後才發現這個方塊遊戲還蠻好玩的。而且還可以用快打旋風的角色的功夫去攻擊對方喔！

既然名為快打方塊，當然就是以方塊為主體。總共有三種寶石，一種是普通的寶石，一種是破壞寶石，還有一種是超級寶石，最後一種是計數寶石。主要目的就是將寶石給去除！（廢話）。寶石有分成紅、黃、藍、綠四種顏色，規則只有一個就是用同樣顏色的破壞寶石將普通寶石給清除掉。而超級寶石就是能代表任何一種顏色的破壞寶石。每次寶石會兩個一起出來，你要做的就是用轉換方向，然後放下去。

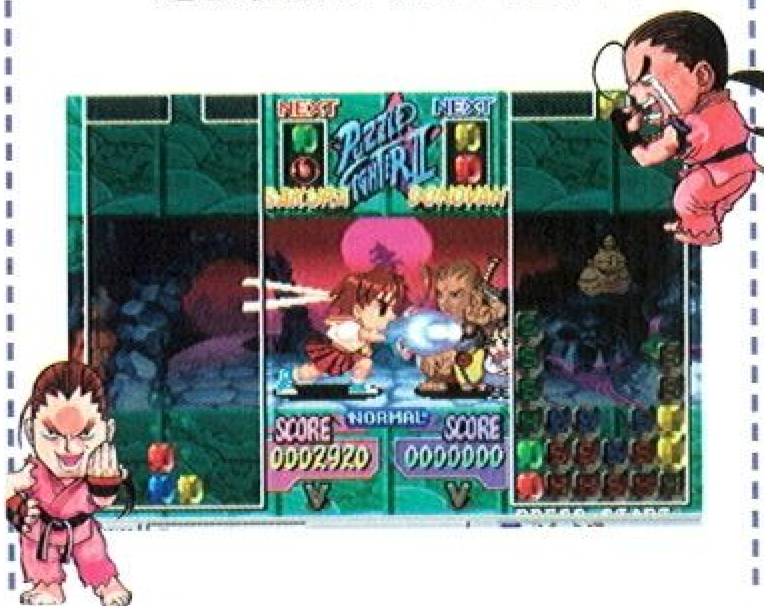


遊戲的畫面被分為左右兩個擺方塊的部份，中間有一個小擂臺，雙方所選擇的角色會站在擂臺上，根據你消去方塊的頻率及技術，自動去攻擊對方的代表角色。攻擊的方法當然就是原本各角色的得意技啦！



要如何有效的攻擊對方呢？很簡單，盡量把相同顏色的寶石給放在一起，相同顏色的寶石連在一起可以結合成更大的寶石，當你消去這個較大的寶石時，你的角色就會給予對方必殺技的攻擊，相對的，對方也會落下一堆的計數方塊，用來阻礙對方消去寶石的陣勢。計數方塊上面的數字就是再落下幾次寶石後，才會變成普通的寶石。這代表說即是對方的紅色計數寶石跟紅色的破壞寶石連在一起也不會消失，一直要到數字變成零為止。所以要是你能夠連續的做出這種攻擊，對方就會被你所「提供」的計數寶石給整的七零八落的。

超級快打方塊Ⅱ的畫面可以用華麗來形容，而且裡面的人物是採用大頭的人物造型，顯得十分可愛。在用色上幾乎都是採用鮮艷的顏色，讓畫面看起來非常Colorful（呃…怎麼解釋，多彩多姿吧！）。而且解析度從320×200×256色，到800×600全彩都有，筆者建議一般選擇640×480 high color就夠了，看起來不會太差速度也不至於過慢。只不過片頭的公司抬頭小動畫及選單用的都是低解析度，有點可惜，不然會更加完美。不過遊戲進行中的畫面可以說是賞心悅目，加上畫面中間的SD版的武鬥家，絕不會讓你有覺得單調的感覺。（說實在的，玩到最後你也沒有時間去注意中間角色的出招過程，因為對手的速度很快，你根本沒時間可以閒在那邊）。



音樂跟音效當然也是絕佳，然而是直接錄音成WAV檔放在光碟上，而不是存成CD-Track，所以無法拿到一般的CD上放。由於是高品質的WAV檔，幾乎每一個都是四十幾MB喔！當然啦！每一個角色，都會有他們自己的聲音及用語，想必快打迷應該都



朗朗上口。通常快打旋風系列，都有一個點唱的畫面，讓玩家們直接播放BGM或是角色的語音。快打方塊較特殊的地方是，你必須選擇「Super Puzzle Mode」，贏過對手之後才有提供。過了之後會出現「Goodies」的選單，在這裡你才可以點播。（當然，若是你想聽也可以用媒體播放程式去播放。）除此之外，這個模式也可以得到使用三名隱藏角色的方法、人物設定稿、海報等，以及動畫表演。最特殊的獎品應該是由「Sakura」（遊戲中一名女性格鬥家）所主唱的主題曲「I want you to know」，蠻好聽的喔！當場對日本人的製作遊戲態度感動了起來。



超級快打方塊Ⅱ除了和電腦對打之外，也支援雙人同機遊戲或雙人網路遊戲。而且包裝中附有兩片光碟，算是一項禮物吧！這樣你就可以不用再買一套就可以朋友進行網路連線了！遊戲操作的部份支援鍵盤及搖桿，強烈建議使用GamePAD，因爲操作鍵是無法自訂的。這點造成了小小的不方便。當你安裝完之後，可眞的像玩遊樂器一樣，除非你的Win95把自動執行關掉，不然你一將光碟塞進光碟機就會自動啓動遊戲，你看是不是跟遊樂器



很像呢？有個小缺點是硬體需求太高要24MB以上的RAM，在16MB的機器上跑起來，硬碟都會哇哇叫，不過忍一下應該就可以了。

遊戲的難度可以說「不簡單」來形容，用普通的難度都不一定能夠很輕鬆的過關。超級快打方塊Ⅱ有一個吸引人的地方就是，常常會遇到戰局大逆轉，也許你的寶石堆的已經快到頂了，想不到出現的破壞寶石加上你前面擺



的次序，常常會消掉一半以上的寶石（要是一顆接一顆，就會造成連續技，傷害更大），這結果當然有時就會給敵人致命的一擊。不過這表示，電腦也可以這樣反擊你啦！電腦的攻擊模式算是蠻固定，讀者們玩一玩就很容易抓到訣竅，還有一點就是動作要快，動作太慢被對方先發動攻勢，就會減弱你自己的攻勢。

另外，盡量一次消掉多一點的方塊，才有可能置對方於死地，若是你想等對方自己堆到頂，你可能看不到就已經輸了，電腦的攻擊是很猛烈的。所以你盡量將同顏色的寶石聚集成一個更大的寶石，若是你能夠連續消去三個以上的聚合寶石，對方可以說是幾乎沒救了，這時候中間的角色也會發出超級大絕技，將對方給KO掉。怎麼樣？很有挑戰性喔！要不要來試試，絕不像你平時玩的方塊那麼無聊。



群英會審 VER 2.1



COW BOY 85

題材新穎的方塊遊戲，讓人有舊瓶裝新酒的感覺，尤其是畫面色彩鮮艷漂亮，人物造型有趣可愛，再加上許多特殊的進擊方式，的確會讓人一玩上癮。



CYBER 86

結合格鬥與方塊的遊戲模式，讓單純的益智更添變化，以快打旋風爲背景，想必喚起了不少玩家的回憶吧！聲光表現均屬上乘，是款值得一試的game喔！



DRAGON 84

以著名格鬥遊戲爲底的益智遊戲，由於融合了寶石方塊的解謎及格鬥方面的絕招攻擊，使得遊戲玩起來更加刺激，如果與朋友對戰也相當不錯，但價格或許會令人望之卻步。

國外發行：CAPCOM
國內代理：第三波
遊戲類型：益智
發行版本：光碟X2
使用平台：WIN95
適用機型：P-100
記 憶 體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/J/GP
密碼保護：無
遊戲售價：1080元
測試配備：P-200、64MB RAM、ASUS V264GT/Plus、SB16、12XCD-ROM

REVIEWS



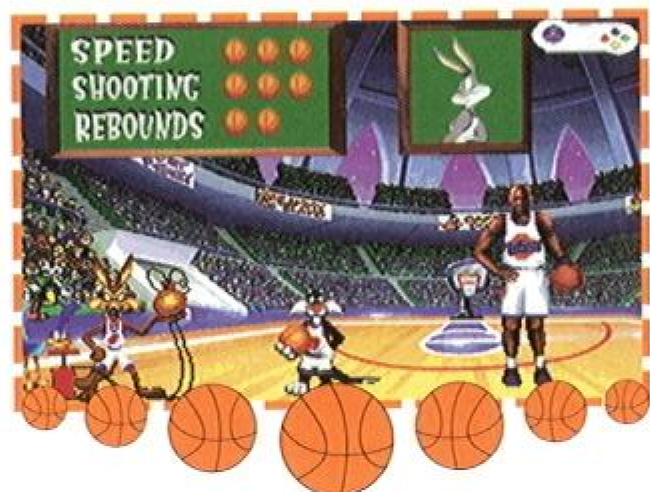
本文作者／小天

喜愛籃球遊戲的玩家，一定都會鍾情於EA的NBA LIFE系列吧？不過從九五年第一個版本開始，就一直存在著一個遺憾：相信大家都知道筆者所指爲何；沒錯，萬千球迷景仰崇拜的超級偶像麥可喬登（Michael Jordan）竟然缺席了，直到NBA LIFE 97才順應民意，勉爲其難的弄了個「無名氏」放在公牛隊中，明眼人一看就知道是喬登，基本資料當然和喬登差之千里，但屬性還勉強可以接受，但歷年個人戰績、語音簡介和最重要的大頭照都一一付之闕如，玩起來確實不夠過癮。

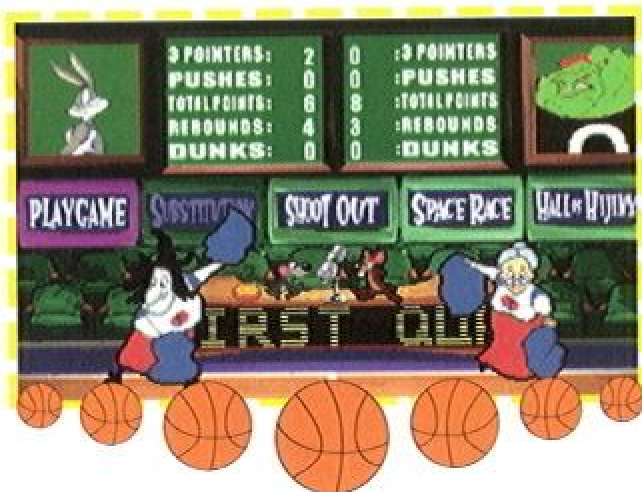
其實想讓Jordan在電腦上大顯身手並非不可能，以Jordan爲賣點的籃球遊戲也曾經在市場上曇花一現，好像叫做喬登三對三鬥牛（？），恕筆者愚昧，本人並不知道這套遊戲有沒有在台灣發行，也不了解它受歡迎的程度，不過想來也不怎麼有名吧？

現在又有第二套打著Michael Jordan名號的電腦遊戲「怪物奇兵」下山闖盪江湖，它是否夠本事縱橫天下呢？筆者將爲您一一剖白。

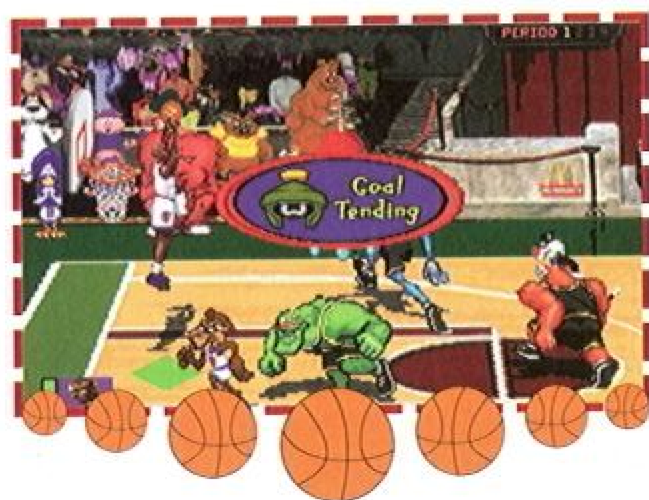




「怪物奇兵」是由好萊塢同名電影改編而成的電腦遊戲，故事講述麥可喬登被華納的一群卡通人物抓去和外星怪物進行一場籃球比賽，以阻止牠們的侵略。電腦遊戲的版本則是純粹的籃球遊戲，賣點當然還是因爲有麥可喬登。但如果少掉了喬登會怎麼樣呢？筆者認爲這對遊戲的內涵影響不大，因爲華納的卡通人物像 BUGS BUNNY、LOLA BUNNY、DAFFY DUCK、PORKY PIG等都是小孩子耳熟能詳的人物（請恕筆者淺陋，不能確定這些卡通人物的中文譯名。），對小朋友來講本身就有一定的吸引力。



遊戲是以鬥牛的方式進行，比賽共分兩種模式，一種是友誼賽，另一種則是銀河錦標賽。友誼賽當然是指一場比賽定輸贏，是否贏得友誼我們就不論了；友誼賽裡玩者可以選擇可愛的樂利通隊（LOONEY TUNES STATS）或是邪惡的怪物隊（MONSTARS CAREER STATS）。喬登當然是樂利通隊的一員猛將，但玩者卻



不一定要派他上場，因爲隊上除了喬登外還有十一名隊員，不過喬登的籃球技術絕對是最好的。友誼賽可以二對二也可以三對三，端視玩者的決定。

銀河錦標賽只能進行三對三的比賽，而且玩者只能使用樂利通隊（超過一位玩者時才可以選擇怪物隊），玩者必須連續贏得五場勝利才算優勝，遺憾的是喬登這次只能作壁上觀，無法在比賽中一顯身手。

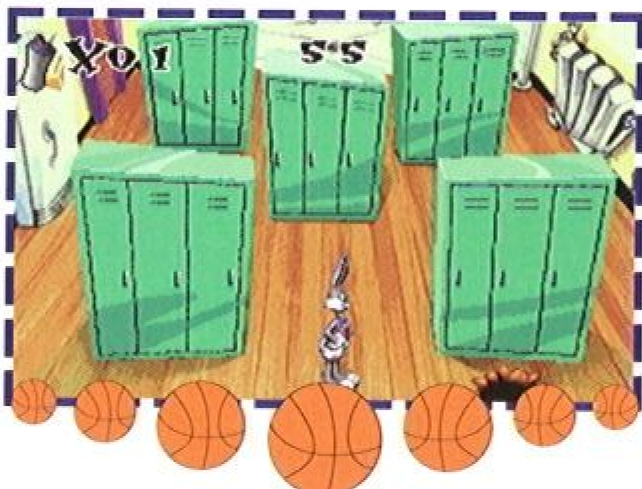
遊戲的表現如何呢？我們先從畫面開始看吧！畫面的解析度



大概只有320×400，在全螢幕之下顯得不太精緻，相較於同類型的遊戲「NBA JAM」，畫面的表現比較弱一些。其次是遊戲裡人物的動作部份；由於這套遊戲的英文名字是「SPACE JAM」，灌籃應該也是遊戲的重點之一吧？遊戲裡的每一個人物的確都各有一兩式灌籃絕活，可惜的是沒有好好利用卡通人物的特性，繪製一些特殊有趣的灌籃花招，以致每個人物的招式看來也就大同小異。反倒是比賽前介紹樂利通隊員出場時的表現十分討好，每個人物都依據其個性各有不同的出場方式，像是愛作怪的BUGS BUNNY，性感美麗的LOLA BUNNY等，筆者在每節比賽後都喜歡換人，因爲可以再看一次那可愛有趣的畫面。



遊戲的操作和一般的籃球遊戲沒甚麼不同，也是簡單的方向鍵加投籃、傳球、切換球員等，其中比較特別的是加速鍵，要喬登表演灌籃就一定要會使用加速鍵，按著加速鍵到籃下附近再按投籃鍵就能灌籃，相當的簡單，就這方面的表現應該算令人滿意；遊戲雖然只是簡單的籃球遊戲，但倒是跟得上時代潮流，可供網路對戰，而且可以六人同玩，可是筆者並沒有十二隻手，也沒有五位兄弟姐妹，所以無法證實連線的效果，也並不曉得六人同玩時操控會不會變得比較遲緩；不過筆者想這大概只是噱頭而已，能找到六個朋友共同在電腦上來一場不流汗的籃球比賽，何不眞到球場上去？下雨時倒可以連線一試。

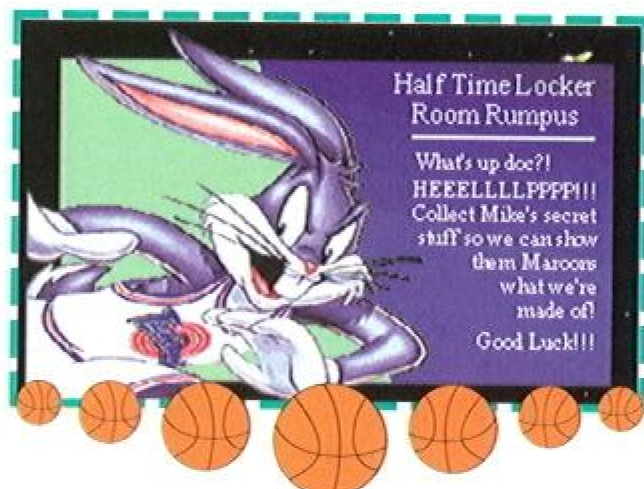


或許軟體製作公司也覺得光是鬥牛有點無聊吧？遊戲裡另外加入了五個小遊戲，有Daffy Duck替喬登找鞋子和球衣；有Bugs Bunny在更衣室找水壺；有Speedy Gonazales太空競賽；有Yosemite Sam投籃比賽和Lola Bunny以籃球擲靶等，第一個小遊戲只有在你選擇了喬登出場比賽後才會有，其他四個小遊戲則是在每一節比賽終了時，可由玩者自行決定要不要玩或是玩那一個。這些小遊戲和正式的比賽是有一點關係的，如果玩者在小遊戲裡勝出，可以增加某位與賽隊員的能力，每位隊員在比賽中都



是會消耗體力的，體力會顯示在螢幕下方隊員的大頭照旁，如果你一直使用加速鍵，隊員的能力就會加速流失，這些小遊戲就是有助於隊員的體力回復；不過大概是遊戲的設定不良吧！隊員的體力回復得很快，幾乎不會讓玩者感覺隊員有任何的體力不繼或是投籃命中率下降等現象，所以那些小遊戲只能算是遊戲裡的點綴而已。

畢竟這是一套適合小朋友玩的遊戲，如果小朋友能玩得開心，我們也就不必太計較了。如果您對於鬥牛的籃球遊戲像「NBA JAM」情有獨鍾，或者您喜歡華納的卡通人物，又或者您酷愛收集所有和麥可喬登有關的產品，「怪物奇兵」都是值得您一試的。



群英會審 VER 2.1

COW BOY	CYBER	DRAGON
 80	 82	 78
以可愛的動物明星和難得出現的NBA職籃明星爲主角的籃球遊戲，使適合旋戲的玩者年齡直線下降，再加上簡單易上手的操作方式，使得玩者更容易進入遊戲的世界。	以電影爲腳本而改編的遊戲，著重於特效的展現，相對的在實際模擬籃球方面的設計則顯得有些薄弱，是一款適合親子同樂的GAME。	由同名電影所改編的運動遊戲，以喬登爲號召自然是其最大的特色，但是與其它同類型遊戲相比，則較爲遜色；由於畫面表現較爲可愛，適合較低年齡層的玩家。

國外發行：ACCLAIM
國內代理：宏廣
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX2/66
記 憶 體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/J
密碼保護：無
遊戲售價：1200元
測試配備：P-120、32MB RAM、S3、6XCD-ROM、ESS

REVIEWS



本文作者／Guderin

接到吳氏工房的作品已是第三次了，乍看之下只不過是黑暗天使的小人兒戰鬥系統的延伸。然而玩了之後才發現聖戰物語已經往戰略系統方面更邁進了一步，前作是RPG味很濃的，沒有太多陣形的實際發揮。如今必須考量不同的地形、敵人去變換陣形，否則可能要重玩很多次，不像以往只要主角不死，小兵的陣形其實不太重要。當然爲此也有所犧牲，人物角色變小了，方便在地圖上掌控較多的部隊，但也

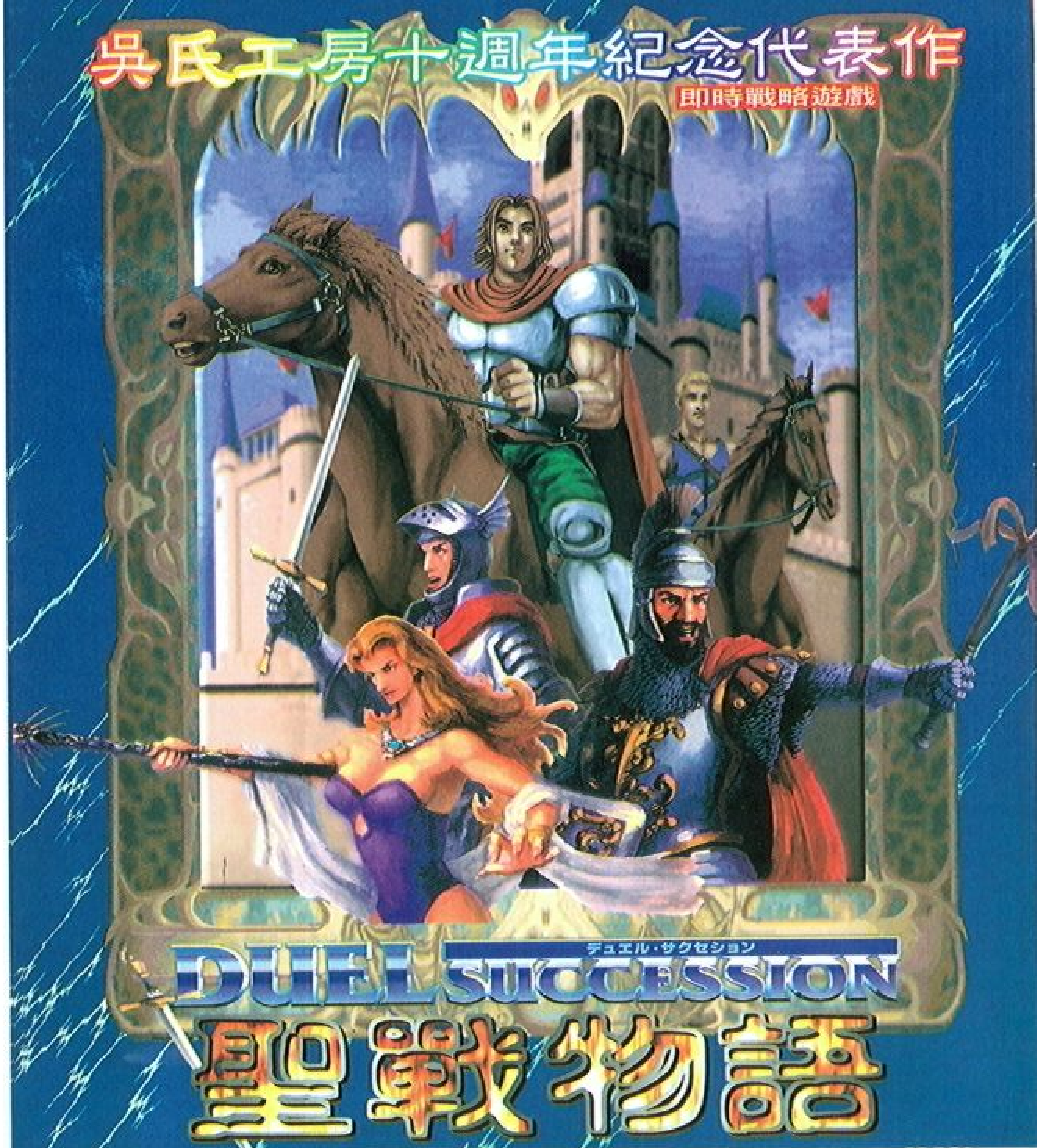


減少了看這些小人兒戰鬥各種表情的樂趣。所以我老婆說這是螞蟻戰鬥系統，因爲人物實在太小了，不過對喜歡SLG的玩家而言這是挺不錯的一個即時系統。

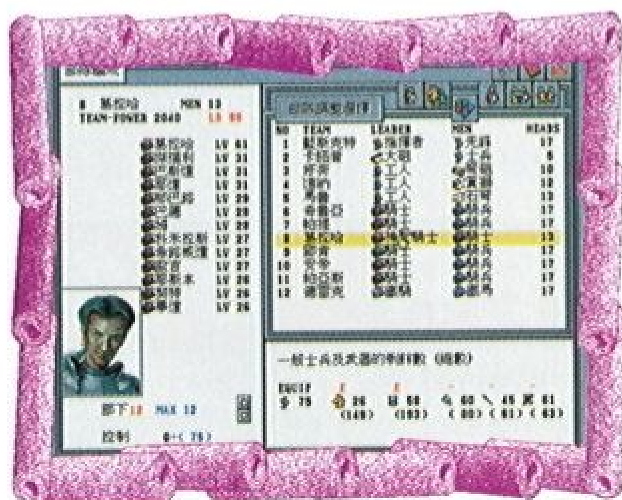
一、劇情

大概是比較薄弱的部份，但並不影響遊戲的進行，畢竟有許多戰爭是不太需要理由的，復國也許是老套，但是良好的戰鬥系





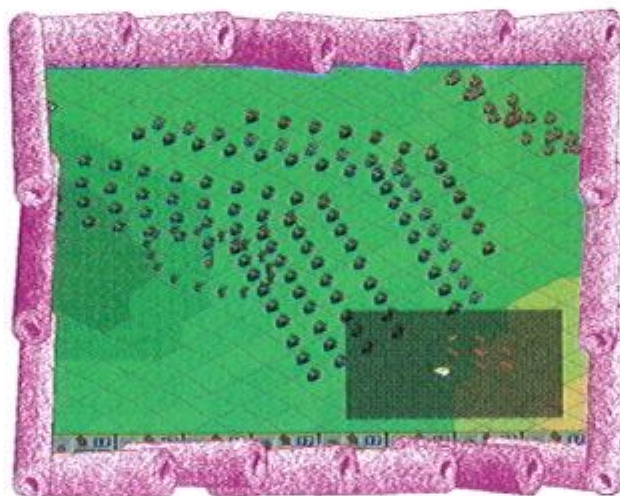
統才是遊戲的重心。故事中主角率領路上所結識的人加入復國的行列去對抗魔導士－梅根，角色的設定上有戰士、騎兵、弓箭手、火砲系等，其可率領的部隊則依據角色的屬性而有所不同。像工人可率領火砲系，而忍者只能率領忍者，一般職業可以轉職，如騎兵、戰士、弓箭手、先鋒等，只要準備不同的物品便可轉職，但特殊行業像忍者、修士、



火砲弩等則無法更換。換句話說特殊職業部隊一旦死亡你就找不到代替品了，有些關卡又必須有他們，像是有陷阱的地方一定要用忍者清除，因此一旦忍者陣亡甚至全軍覆沒，那麼不重玩到某些關卡就過不去了。

二、兵種

最可怕的是火砲系的敵人，其可怕的摧毀力甚至可在瞬間摧毀一支等級90的騎兵隊，有時對



付這類敵人還不如單槍匹馬（騎兵），不過如果旁邊有敵人部隊那就只有先行引開才有可能成功。像有一關先要通過山壁上的兩支石弩部隊之後，再解決一支騎兵和一支弓箭手，最後就要面對一個四門火砲的部隊，偏偏敵人又在山上，上山的路上還有一支火砲部隊及數支騎兵。玩了多次都死在這條山路，快絕望之際才發現，停在火砲的後山上不動，敵人的火砲會不斷砲擊，但是因爲地形高低的緣故，我方部隊並不會受傷，因此趁他亂轟山上時，主力部隊從山道上一擁而上。騎兵應是較有用的兵種，因爲移動速度快、攻擊力強，尤其對火砲系有極大破壞力，但對陷阱的生存力很低，要小心使用。至於戰士及弓箭手到中期之後作用就

不大了。

三、作戰

最特殊的是領隊的性格影響了命令的遂行，像有些明明旁邊的敵人聲勢浩大，命令他離開但他就是不肯，一再的要往火堆中跑。因此玩家必須依據劇情關卡去慎選領導者。由於表現良好的



部下可升級爲武將，也可以將能力較差的武將換下，保持一個黃金組合是很重要的，尤其身經百戰士兵升後其LD較高，部下的整體表現會較好。其實好強的武將也不是沒有好處，因爲他們在據點停留的時間較短，如此在突擊敵人火砲部隊時，可減少在據點整隊的時間。另一個特點是如果敵人領隊被殺時若其部下仍有活口，而我方部隊非足額十七人的話，則敵人殘餘部隊將投靠我方直到補足員額止。這對補充人力是不錯方法，特別是有些高等級的敵人部隊，不過事先減少我方部隊參戰人數有時可能造成戰力不足，因此適當調配十分重要。

四、城市

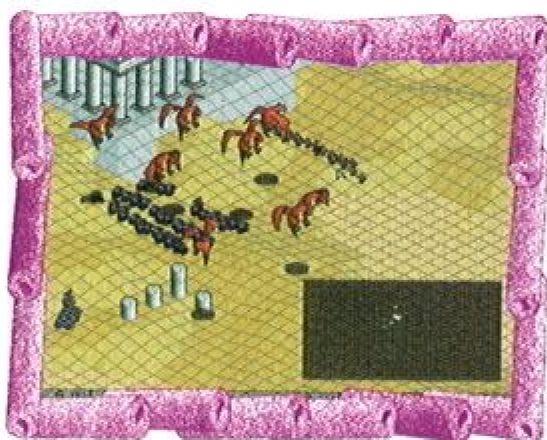
在城市大都可能得到新的武器或者新的部隊加入，因此即使作戰時沒時間逛完整個地圖，打完戰後不要忘了放個騎兵部隊來



個戰場巡禮，有時收穫是挺不錯的。而即使是曠野或海邊也有一些藏有武器的地點等你去探索，可不要疏忽了這些地方。當然打了幾場戰後人員會多起來，那等級低的人是否可上戰場呢？如果不帶特殊物品是沒關係，如果你讓他們上馬作戰，若是戰死就會損失馬匹，不可不慎，當然有時侯他們是可以犧牲的，但要注意各種物品的存量才行，特別是遊戲後期對馬匹及鎧甲的需求很大。

五、結論

雖然不像以往小人兒戰鬥系統那般可愛，戰鬥也變得較不輕鬆，稍一不慎便全軍覆沒，又加上中途不能存檔，對戰鬥不滿意只好重來。然而這種架構加上即時系統真正考驗了玩家對整個戰鬥的掌握能力，特別是部隊被分散時的整合能力及應變能力。AI方面也有所進步（是指電腦，我方部隊應變能力太差）像應該快點解決敵人領隊時，偏偏放他過去追其他人，結果讓敵人苟延殘



喘，相對的增加我方部隊死亡的危險。但是你又只能命令他攻擊一支部隊，卻無法指定他先攻擊領隊，所以這是較不理想的地方。最後一關的梅根沒有想像中強，但是要熬過她的魔法攻擊卻也是要付出不少代價，可是結局卻令人生氣，幾張圖再加上分析你各場戰役得分，太草率了。至少像提督決斷2那樣來個閱兵大典嘛！實在對不起那麼多在戰場捐軀的將士，也枉費我們那麼用心的戰鬥，即使幾乎每場分數都高過標準但是結果都一樣，眞是不甘心呀！



群英會審 VER 2.1



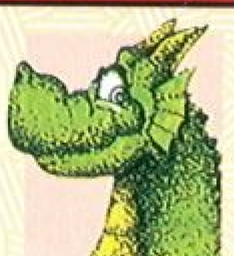
COW BOY 83

以戰場上的戰略架構爲其重點的「純」戰略遊戲，也因爲如此，在劇情方面就顯得相當薄弱，不過對於偏好「純種」遊戲的玩家而言，這未嘗不是一件好消息。



CYBER 78

算是個中等之作，各方面的表現堪稱中規中矩，並無啥突出的設計，也沒有太大的缺失，不過在結局的部份則顯得有些偷懶。



DRAGON 83

吳氏工房的十週年紀念大作，在衆多小兵兵排列出各種陣形之後，更具有滾滾沙場的氣勢；加上高低起伏的地形，讓整個遊戲更具有戰略性。

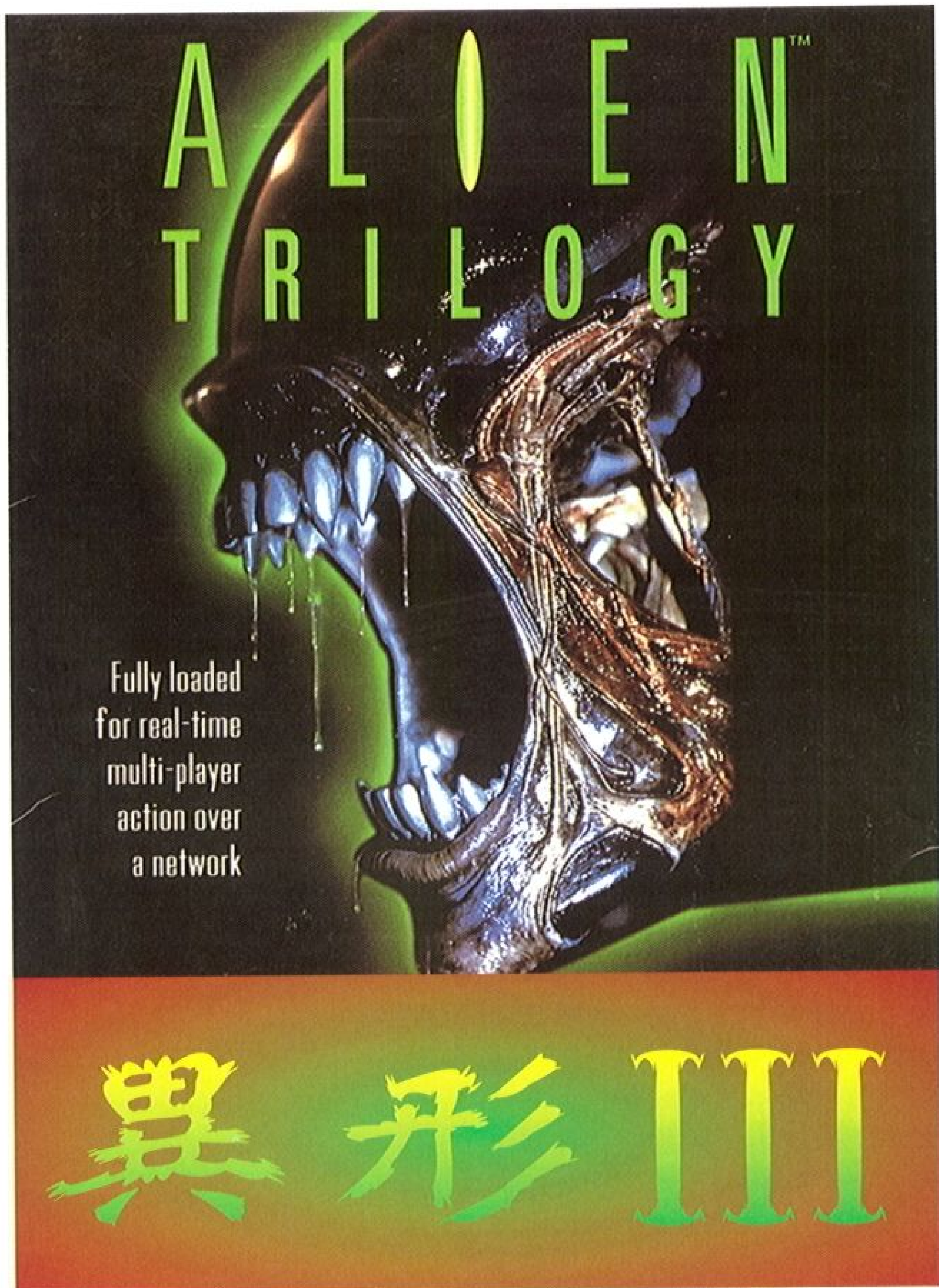
國外發行：KSK株式會社
國內代理：世紀縱橫
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
使用平台：DOS/WIN
適用機型：386以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：660元
測試配備：P-133、RAM 32MB S3、4×CD-ROM

REVIEWS



本文作者／ALEX

看過雪歌妮薇佛在大銀幕上對抗異形的玩家，對於這一款以該系列電影為雛形所製作成遊戲應該不會陌生才是。除了主角同為女性之外，遊戲中的Lt.Ripley所面對的，同樣是一堆看似「發酵失敗的麵糰」般的異形生物。所不同者，「最佳女主角」這一回可以換玩家做做看。

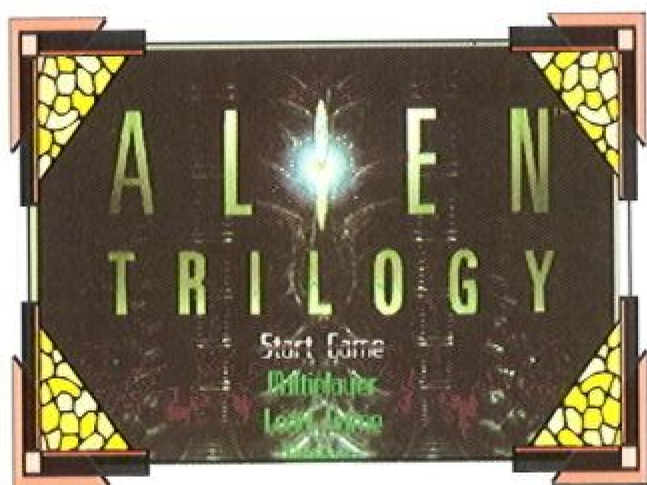




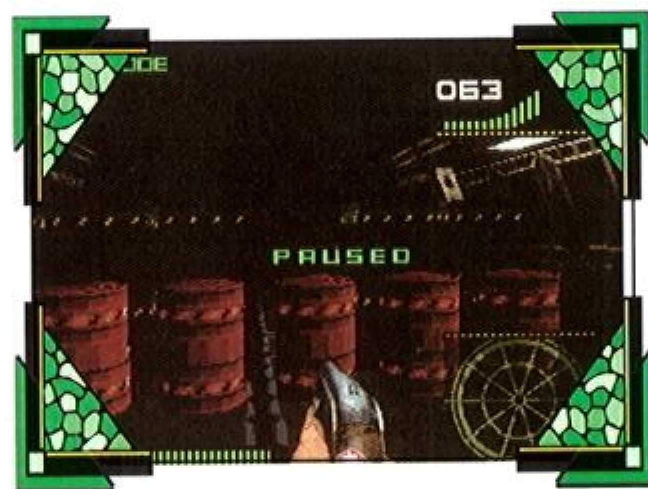
遊戲安裝後只佔用約2MB的硬碟空間，算是很體貼的作法。同時適用DOS和WIN95的工作平台，可以嘉惠更多的玩家。對於Pentium以上的使用者，遊戲還支援SVGA的256和16bit兩種解析模式，但因遊戲本身的畫面太過於晦暗，彩度的界定反倒不是很明顯。

說實在的，這款遊戲的畫面表現很不討喜，除了色調讓人感到不舒服之外，所有的物件也呈現一片模糊的窘狀。直到起稿時，仍然遺憾未能看清怪物的尊容。知道李亞萍怎麼叫她的丈夫嗎？…「我的天哪！」…這還是640×480的解析度呢！

除了感到視覺有點受虐之外，待進入遊戲後才發現尚有更不人道的驚人之舉。玩家在進入任一關卡之後，除非結束該關卡，否則途中是無法存檔！存檔功能只有在成功結束任一關卡的任務後才會顯現。這裡所謂的成功，指是程式自定的任務達成率。換言之，即使找到過關出口一頭栽進去，待程式計算出任務完成率不足以過關時，遊戲還是會強迫玩家從頭再玩一次該個關卡…

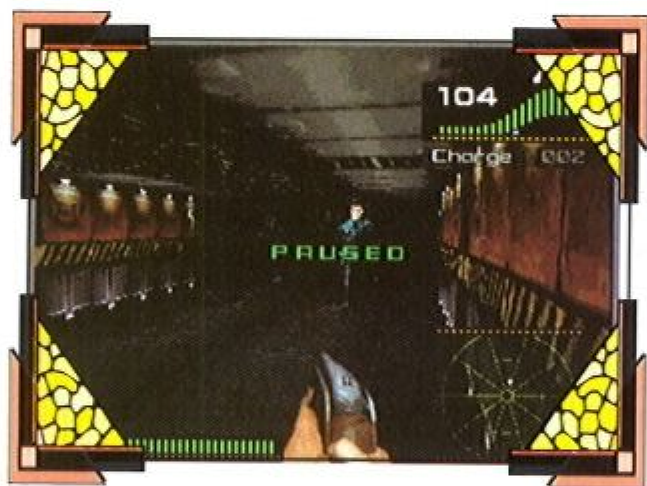


想必有不少玩家看到這裡已經擂起退堂鼓了，這種限制存檔的設計方式，眞是玩得比角色扮演遊戲更為過火。換個角度來看，它也許有助於提升遊戲的「困難度」與「耐玩度」，但實質上，它帶給玩家大的「不自由度」已是不爭的事實。



遊戲內容大致上可分為三個段落，每個段落包含有七至八個關卡。三個段落是呈直線發展的，玩家得由第一關逐關玩起，而不能自由選取第二或第三個部份。各個關關卡的範圍並不是很大，場景和地形也不是很複雜，要找出其中的密室不會太困難。最常見的方法是，看看地圖上哪兒

還缺一塊，用手榴彈炸開最可疑一面牆即可找到密室。密室發現率高（通得得百分之百）的話，每結束兩、三關時即可前往秘密場景，在限定的時間之內可以搜括場景中的任何補給品。要是過關時有存檔，這個動作倒是可以重新來過的。

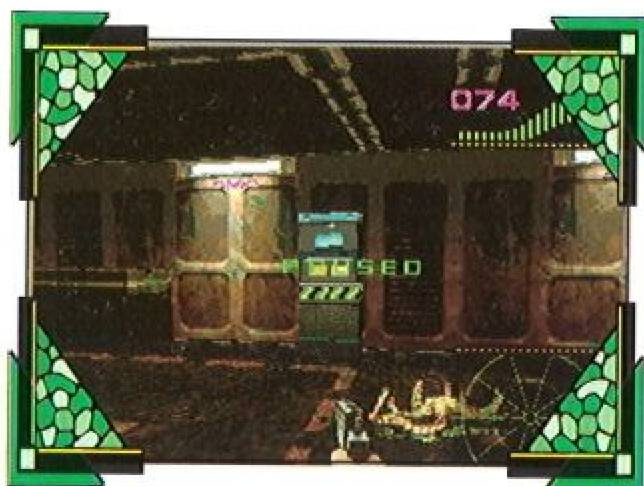


除開手榴彈不計，遊戲提供的武器僅只五項，而其中的兩種步槍又極為近似，只不過火力強弱有別。這樣的裝備，不禁教人懷疑那些異形怎會放在眼裡？還好怪物的AI滿低的，只要不先暴露自己行踪，牠們通常只有挨子彈的份…，這話，究竟是褒還是貶呢？

遊戲裡怪物也稱得上多樣，惟較缺乏特色，除了像吸盤會吸住主角臉部的爬蟲類讓人印象較深刻外，餘者好像都沒有甚麼差別，反正只要將槍口對準牠直到倒下即可。這般的殺戮，試問樂趣從何而來？而這不正是同類型遊戲的吸引人之主要元素嗎？



整個遊戲表現最為突出的部份當屬遊戲的音樂，十數首可以直接播放的背景音樂質感頗佳，足以和同名電影的配樂媲美，它應該具有「獨立出片」的實力和本錢。相較之下，音效就顯得遜色許多，在很多場景，它的表現反而幫了倒忙。倒如落水時聽到的聲音竟然像是由屋頂掉落地面般的誇張…這般刻意突顯的「震撼力」，真教人聞之哭笑不得。



由於大量資料必須由光碟讀取，於是長時間等候就成了必要之事。要是配備不夠高檔的話，這種等候可是很惱人的。所幸各段落之間的過場動畫頗為可觀，稍可彌補等候之苦。

這款遊戲的開發時間若不是始於數年前，那就是遊戲引擎太過於老舊。以今時今日的遊戲製作水準來看，它算不上是很成功的作品。試想，到了97年都過了一半的今天，一套DOOM Like遊戲竟然不具備跳躍的功能，它的出片是不是需要點勇氣呢？



若以草民玩同類型遊戲的經驗和心得來下個結論話，個人認為這個遊戲充其量不過是箇中小品而已。或許它開發的原創意野心不小，然因移境遷的外在因素，導致它走失不少光彩。



群英會審 VER 2.1



COW BOY 71

COW BOY 個人相當贊同有關「發酵失敗的麵糰」般的怪物形容詞，遊戲畫面模糊得讓人奇怪此款遊戲的存在，也許拿來當音樂CD聽，玩家的滿意度會較大。



CYBER 72

用色晦暗的畫面，除了讓人感覺不舒服外，畫面上敵人也像一糰麵糰般，讓人一片“模糊”。而遊戲中途不能自由存檔的設計，帶給玩家的卻是十足的不便。



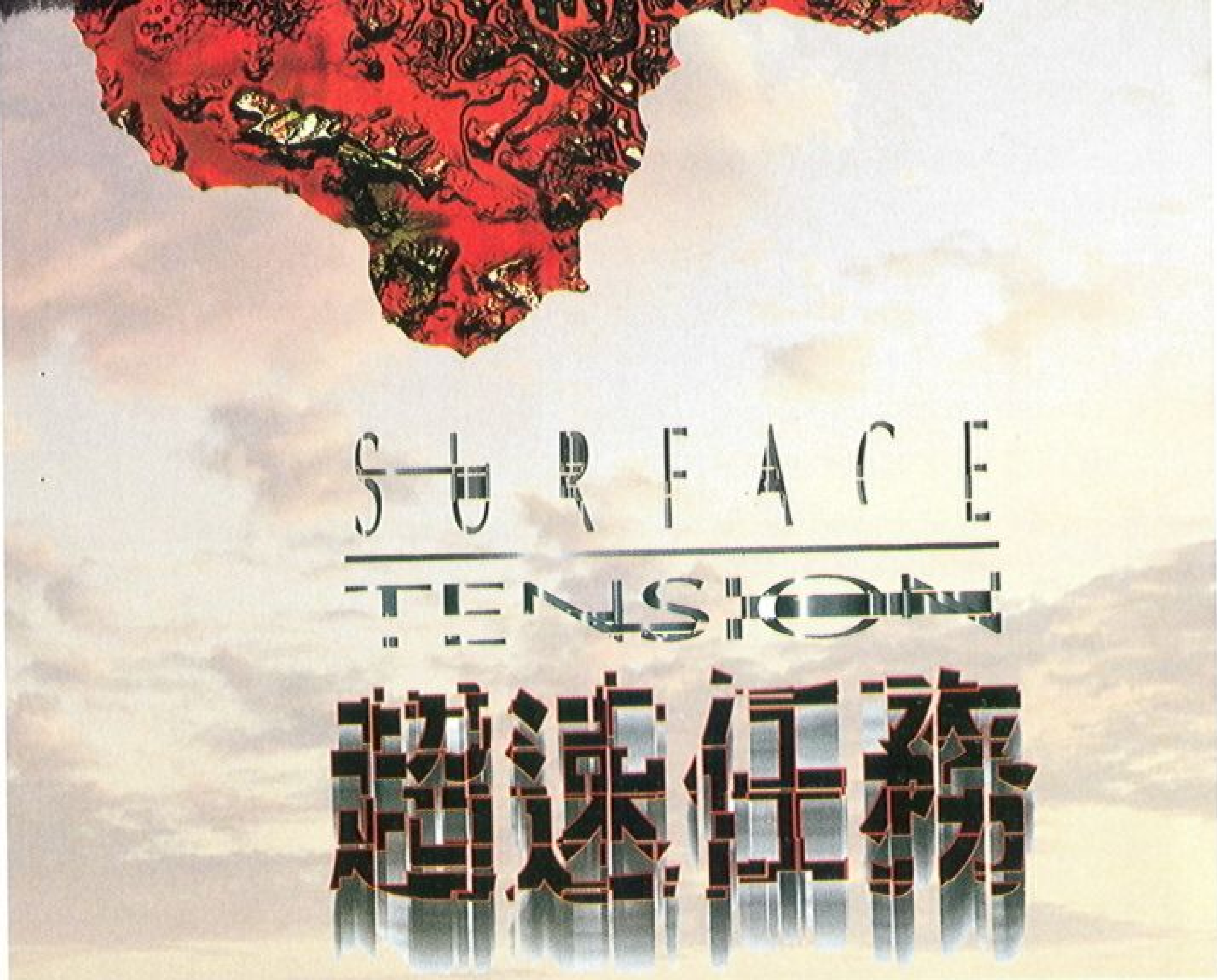
DRAGON 74

頂著異形大名製作的Doom Like遊戲，畫面的陰暗雖然是為了表現遊戲氣氛，但也使得玩家感到不太舒服；就個遊戲水準來看，推出的時間可能略晚了些。

國外發行：ACCLAIM
國內代理：富峰群
遊戲類型：DOOM-LIKE
發行版本：光碟版
使用平台：WIN
適用機型：486 DX2-66
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：1200元
測試配備：P-166、32MB RAM、AWE 32、12X CD-ROM

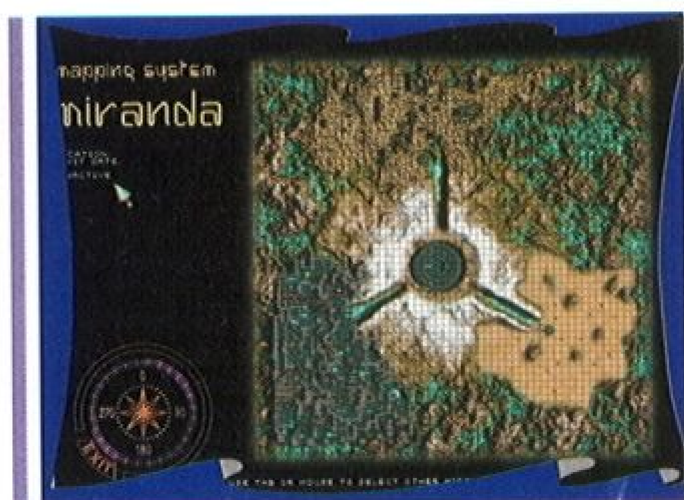
REVIEWS





本文作者／賴福鑫

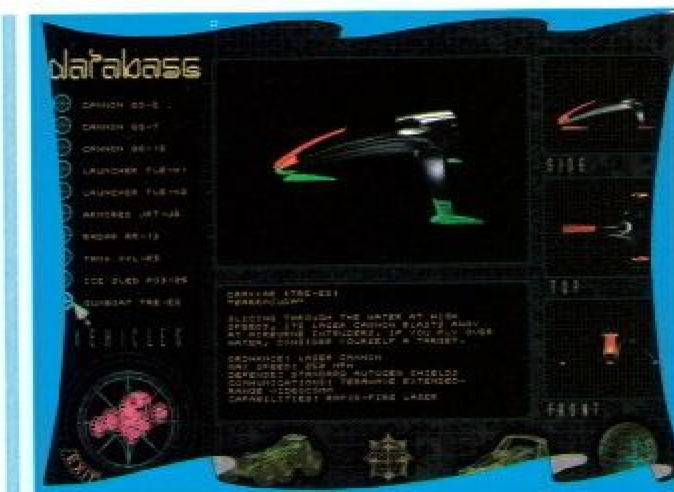
西元2051年，由於大氣臭氧層的人為破壞，導致紫外線引發空氣中的基因病毒異變，並大肆擴散，全球數萬人口遭感染，疫情不斷擴散之中，而唯一的疫苗又仰賴外星進口（這情況跟不久前發生的口蹄疫好像哦！），然而進口的唯一管道又被一黑道企業所壟斷，為了拯救蒼生，主角開著戰機踏上了寂寞的征途。 這就是《超速任務》（SURFACE TENSION）的主要劇情架構，一個我們熟悉的美式英雄主義和獨行俠拯救全世界的老套故事。



一般來說，任何一個遊戲的片頭動畫都應該是該遊戲的賣點和精華所在，即使遊戲內容差強人意，動畫部分也該在水準之上，讓玩者有值回票價的感覺。然而《超速任務》的片頭動畫品質和其內容一樣的令人遺憾。不但影像畫質粗糙、演員演技生硬，而且人物外形出現閃爍的現象，而配音就像機械般的單調，再加上各種太空船艦給人的不真實感，處處可見製作公司之漫不經心。進入遊戲後，由於畫面與片頭動畫採用同一系列的暗色色調，顯得極為陰沉和暗淡，不但沒有營造出該有的氣氛，反而破壞了原先的質感。即使遊戲中提供了65535色的眞彩模式顯示也未見改善，整體配色之嚴重不良處處可見。



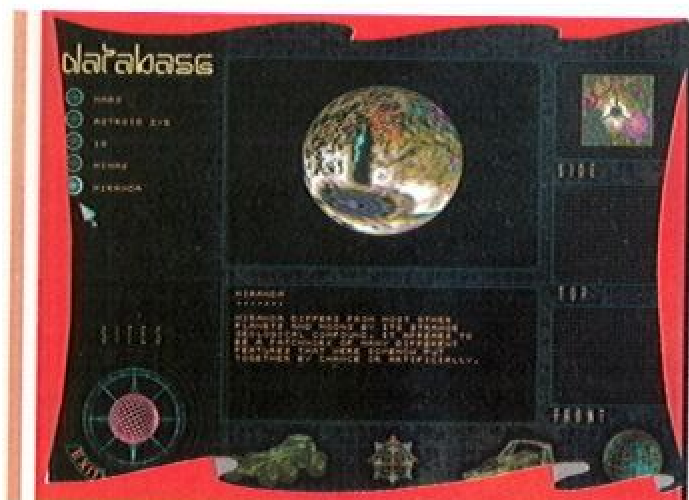
《超速任務》的遊戲方式顯然企圖將模擬遊戲的特質加入射擊遊戲之中，因此地面成像引擎的優劣便佔有舉足輕重的地位。但是在《超速任務》中使用的地面成像引擎之程度卻有點類似「超級卡曼契一代」的時代。由於遊戲的畫面顆粒過大使得地面單位和空中機艦較為模糊，遠方的山脈、地面的建築有時會從地面「長」出來，敵機、車輛也會不時的從您的畫面中消失和出現。這些都是成像引擎不良所造成的「視覺奇觀」，。以《超速任務》使用了最新的Direct X技術和640×480的SVGA高解析畫面卻還造成如此光景，顯見製作公司實在有待加強。





為了評論之客觀性，筆者從頭到尾玩了一遍（看我抓的圖就知道我沒騙人）。首先是《超速任務》雖然擁有射擊遊戲的特質，但卻跟模擬遊戲一樣有又多又複雜的操控指令，不像一般射擊遊戲那樣容易上手。再者，遊戲開始後沒幾秒，在狀況都不清楚、指令還未熟悉的情況下就會





出現一大票的敵艦圍攻你的座艦，若不把遊戲的難度調到最低，保證玩不到三分鐘就艦爆人亡。此外遊戲中無字幕顯示的眞人語音通訊不少，雖然遊戲有提供重播的功能，但在無字幕的情況下，以平均年齡都是高中生的消費者來說，能聽得懂那快又不清晰的英語者絕對不多，而這些通訊又包含著能使任務順利進行的重要訊息，玩家可得好好練練英聽能力。



另外說明書的編譯不良也是《超速任務》中的另一項缺點，最主要是中文手冊的內容翻譯生硬，例如『遠泊』一詞，可能就考倒了所有懂中國字的玩家，若是譯成『傳送』或『傳輸』則不用我多作解釋，想必小學生也看得懂。而這只是一例，手冊中尚有更多奇怪的「新名詞」，有興趣的玩家可以去找來看看！除了直譯造成的語意生硬之外，另外說明書在內容的編排上也極爲鬆散，操控指令分散各頁，查尋困難，也沒提供指令彙整總表。遺漏了許多極爲重要的指令，例如：第一關漏列了T指令，而沒有這個指令，您絕對玩不到第二關；第二關中也少了B指令，沒這個指令，你也別想玩到第三



關；而第三、第四關中也分別要用到E和C指令，但這些指令。最近一連評了兩套遊戲都出現漏印重要指令的重大缺失，連著名遊戲的原文手冊也不例外。這些製作公司的品管，實在需要改進，最後，遊戲的結局有個奇怪的人做了一些奇怪的動作，讓筆者在遊戲結束後心情陷入谷底，哭笑不得。

當然啦！這個遊戲也並非一



無是處，《超速任務》中戰略資料庫和行星資料系統的3D圖形繪製非常精緻，值得一看。　另外遊戲在任務結構方面具有相當的關聯性，任一個任務失誤，可能影響另一任務之執行或導致闖關失敗。這種安排讓玩者必須小心翼翼的執行每一任務，而不是一路的射擊殺敵然後看動畫，這未嘗不是一項創意。再者遊戲中提供可以隨時存檔的功能，這也是射擊遊戲中少見的友善設計。

總結來說，如果說這遊戲有什麼重大意義的話，那就是它在提醒人們不要破壞臭氧層的主題上，具有一些環保意識。如果您是個十足的射擊遊戲迷，您倒是可以試試這套《超速任務》。



群英會審　VER 2.1



COW BOY 75

在遊戲的開場動畫及進行中的畫面表現，並未達到應有的水準，令人惋惜，不過在任務銜接方面，倒是設計得環環相扣，相當不錯。



CYBER 70

Surface Tension 給CYBER的感覺是每個細節都想做，但卻每個都沒做好，不僅沒有表現出屬於自己遊戲的風格與特色，更讓遊戲整個的品質顯得粗劣不堪。



DRAGON 72

企圖讓飛行模擬及射擊兩者能成功融合的遊戲，不過顯然未得到應有的成效；除了遊戲本身之問題之外，中文說明手冊的缺失更使得玩家喪失玩下去的動力。

國外發行：GAMETEK
國內代理：第三波
遊戲類型：飛行模擬
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX2/66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M/J
密碼保護：無
遊戲售價：780元
測試配備：P-133、32MB RAM、6X CD-ROM、SB AWE32

REVIEWS





火線攻擊

本文作者／小河

飛行模擬自從成爲一種電腦娛樂類型之後，也經歷了不少的改變。從最早期Apple Ⅱ時代就有用簡單的數學線條來模擬飛行，到現在Pentium時代不論聲光表現或飛行物理都模擬得極爲眞實。今天我們可以看到那些眞實反應飛行動作的座艙儀表板，那些複雜且眞實美麗的地表景觀、氣候變化，它們通常有一本厚厚的說明書，或者我們稱它爲教

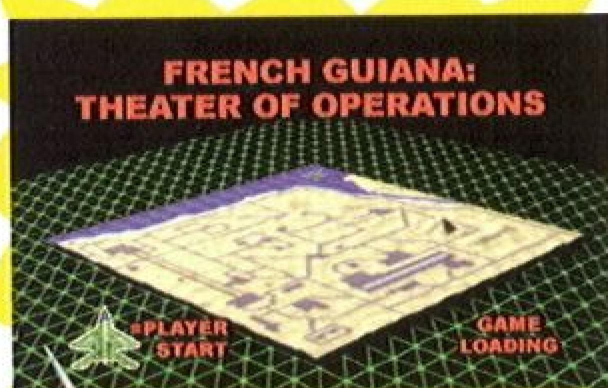


科書也不爲過，因爲它不僅教你這套遊戲如何操作，還巨細靡遺地詳細解說飛行原理、空氣動力學，目的就是提供你一個極爲眞實的飛行模擬空間。對於飛行迷來說，電腦科技的進步實在造就了他們完成夢想的機會。

但是我們也看過那種很動作類型的飛行模擬遊戲，就好像很



久以前任天堂紅白機時代就出現的1943或是Sega的衝破火網，在遊戲中你只能跟隨既定的遊戲路線，打下路上阻礙你的任何會動的東西：飛機、炮塔、船艦…等等。然後只要打下某些特定的東東，就會有Power-up（就是我們俗稱的升級寶物）漂浮在螢幕上



，這些寶物有的可以增加你的火力、防禦力，有的就增加生命力，甚至給玩者一些秘密武器，炸下去整個螢幕的敵人就死光光。而通常最後會出現一隻難纏的“大頭目”，只要打敗它你就再一次拯救了世界，成了一個人對抗全世界的民族大英雄。

好了，現在想像一下，如果把上述兩種遊戲類型結合起來的遊戲會是怎麼呢？這大概就是現在要介紹的這款飛行模擬／動作射擊遊戲一火線攻擊最好的詮釋。

嚴格來說，火線攻擊雖然有著飛行模擬遊戲的外表，但是它卻是道道地地的射擊遊戲。它的飛行模擬成分，甚至比Novalogic的超級卡曼契還低。火線攻擊的畫面看起來就像一般我們玩的飛行模擬遊戲一樣，從坐在座艙裡的視野往外看，但是整個遊戲也就這麼一種視野，沒有一般飛行模擬遊戲慣有的什麼飛彈觀點、





機外觀點、追擊觀點啦…等等多種視野可觀察。整個遊戲毫無飛行構型可言，只能說它是一個將主角換成飛機，而且沒有屋頂的室外大型Doom-like遊戲。畫面上的抬頭顯示器和儀表板只能算作為裝飾點綴之用，最大的用處也只是顯示雷達看看附近有多少敵軍，油料還剩多少，還有速度、彈藥量和防禦值而已。

當你接下了任務之後，在每次進入遊戲之前會出現用眞人影片拍攝的任務介紹，然後你就會在一個用多邊型貼圖的狹小正方形區域中出任務。但是要注意，



即使你開的是一架最先進的戰鬥機也要飛慢點，因爲很容易你就會飛到世界的盡頭，這個時候就要掉個頭往回飛。你的愛機身上裝備有永遠用不完的火砲，還有一堆空對空、空對地飛彈，甚至可以搭載核子武器，火力強大足以毀滅一個國家。你的愛機可以摧毀地面空中所有可以看到的東西，甚至包括樹木，若是打到了會起火燃燒。而打爆了某些飛機或地面設施就會冒出所謂的升級



寶物，可以增加你的油料、防禦值和飛彈武器。

遊戲的主要目標通常是摧毀地面上的某些主要設施，你可以低空慢飛完全不需擔心失速，也不用擔心墜毀，因爲你可以設定飛機碰到地面自動彈起來（眞是超高科技的先進戰鬥機！）。你可以低空掃射或投下炸彈，油庫會像火山爆炸般的噴起半天高的鍋蓋型火焰，然後變成碎片，高塔會爆炸倒下冒出熊熊烈火，而你也會聽到倒楣的士兵發出哀嚎，這個時候你就像是支一人部隊，將這個世界變成一座活生生的地獄。

雖然畫面表現並不怎樣，但是遊戲搖滾風格的音樂聽來則令人熱血沸騰，加上各種物體的爆炸音效、哀嚎聲，整個遊戲玩起來倒是熱鬧滾滾。不過遊戲執行的效率就不怎麼令人滿意，在筆者的P-133開上640×480的解析度就有很明顯的延遲，只有320x200才會順暢點。不過火線攻擊支援了多款的3D加速卡，例如ATI的3D Xpression、Creative的3D Blaster、Orchid的Righteous 3D和Matrox的Mystique等等，只是除了執行速度有提昇、多邊型邊緣與貼圖有增強處理過之外，並沒有太令人驚訝的改變。

總歸來說，如果你只想就玩遊戲發洩一下心中的鬱悶，不在意它完全沒有飛行模擬的成分，而只純粹將它視爲射擊遊戲來玩的話，火線攻擊還算是一個好玩的遊戲。



群英會審 VER 2.1



COW BOY 72

就包裝盒上類型來看，這套遊戲是定位在動作遊戲上，可是卻又偏偏有著模擬飛行的外表，這也許就可以解釋遊戲中模擬成份極低的疑問吧！



CYBER 78

初看此 GAME 時CYBER實在難以想像是VIRGIN的作品，沒有啥獨特之處；對喜歡遨翔在天際的飛行迷而言，這款GAME可能就不是你的訴求。



DRAGON 78

有著模擬飛行外殼的射擊遊戲，基本上較類似第一人稱的「衝破火網」，注重在射擊與屠殺的快感，如果想發洩一番的話，倒是個頗能滿足快感的遊戲。

國外發行	VIRGIN
國內代理	第三波
遊戲類型	動作
發行版本	光碟
使用平台	WIN95
適用機型	P-60
記 憶 體	16MB
支援音效	S
顯示模式	SV
操作界面	K/M/J
密碼保護	無
遊戲售價	840元
測試配備	P-133、32MB RAM、S3 SB Pro+、Creative 6X CD-ROM



本文作者／米克



“三國志演義－官渡”（以下簡稱“官渡”）是由北京前導軟件設計、歡樂盒發行的『三國』遊戲。筆者從最先看這個遊戲的廣告，到最後拿到這個遊戲，突然有一種『奇怪的感覺』。這話怎麼說呢？因爲本遊戲一開始在廣告的時候，大量在圖的旁邊挿上日文字，讓筆者有『本遊戲是日本改版遊戲』的錯覺。本遊戲主要的內容是官渡之戰，但是早期的廣告只寫『三國志演義』、『最眞實的三國遊戲』…等



，讓人有一種本遊戲是以模擬整個三國時代爲主的感覺。

“官渡”與一般三國遊戲最大的不同點，在於它是以模擬單一戰役爲主的純戰術遊戲；而非經營整個國家、進行策略規畫與戰術運用、進而贏取天下的策略遊戲。在以往的三國遊戲（如“三國志”系列或“三國演義”系列）中，種田、練兵、安撫百姓、治水開墾，都是玩家必須努力經營的課題，也可以說治理內政

請選擇年代

第一階段	公元 200 年 2 月，袁紹進軍黎陽，曹操屯兵官渡
第二階段	公元 200 年 7 月，雙方在官渡對峙
第三階段	公元 200 年 10 月，袁紹謀士許攸叛逃至曹軍

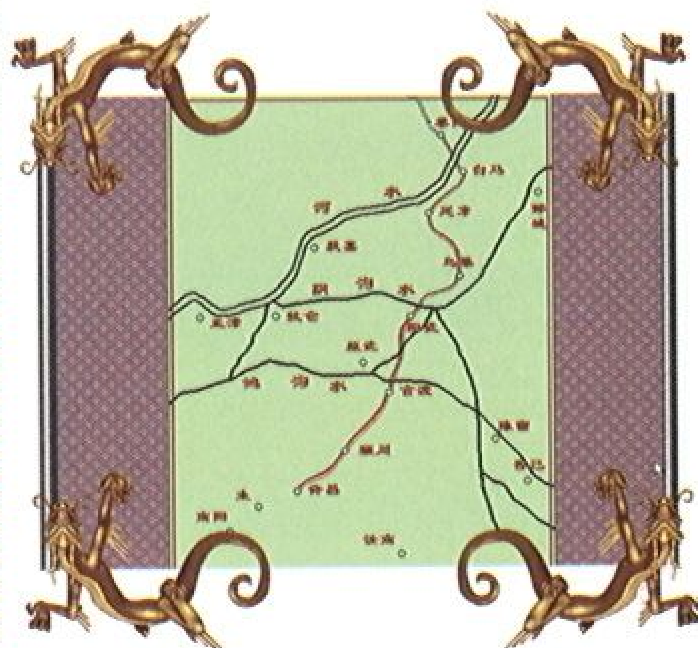
確定　取消

等於是這些遊戲的精髓所在。但是在“官渡”中，玩家最主要的任務，就是進行戰略部署與戰術運用，達成擊潰敵軍、贏得戰役的目的。

由於它是一個單純的戰術遊戲，所以在帥帳是遊戲中最基本的操作環境。在這裡，玩家可以指揮侍者、打開戰略地圖、閱讀軍情日報；透過侍者，玩家可以召見某人來『摸摸頭』（開玩笑的），或是升帳聽取謀士與武將

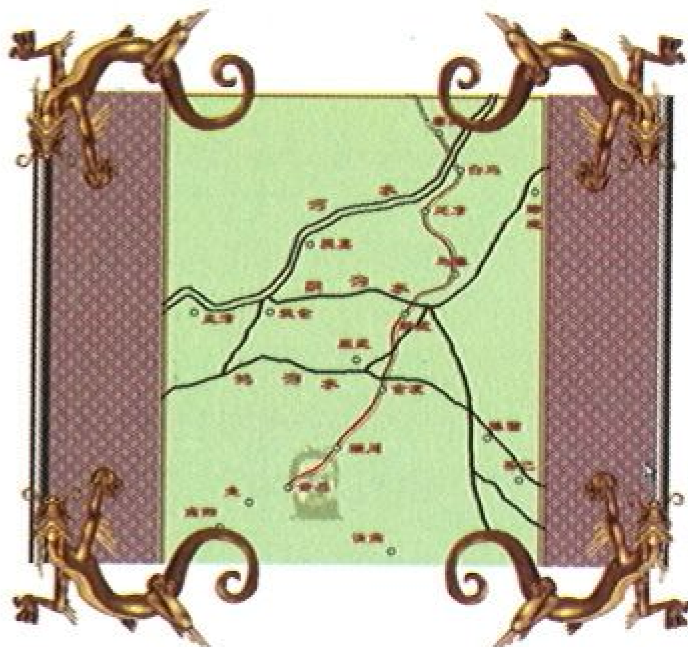


們對戰局的意見，在下達這兩個指令後，玩家可以看到一段錄影帶畫面，不過語音與“三國演義2”一樣，並不是全部的人都有配語音。



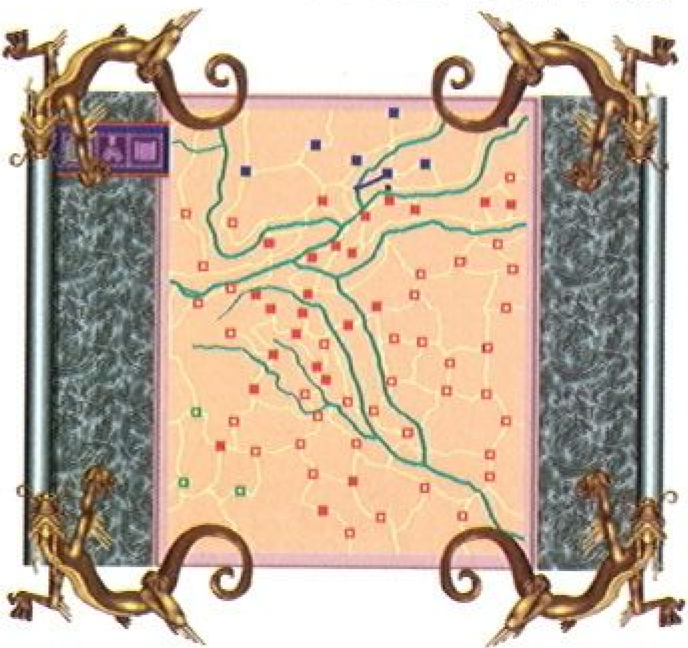
進入戰略地圖後，玩家可以看到敵我的軍事部署與部隊的行進路線，在地圖上的任一位置按滑鼠左鍵，就可以切入該地的地形圖；要是有戰事發生的話，則可以切入戰場地圖。在地形圖中，玩家可以調動各城的部隊，進行戰略的部署；在戰場地圖中，則是針對戰場上的部隊進行戰術的運用。

爲了模擬出戰場瞬息萬變的情勢，“官渡”採用即時的方式來進行遊戲，並不像其他三國策略遊戲一樣採用合回合制；不過筆者覺得本遊戲在即時方面的設計並不是非常地成功。舉例來說



，由於遊戲沒有調整速度的功能，所以在筆者的機器上，就顯得有點速度太快了。每當筆者選擇時鐘走的時候，敵軍一下就殺到眼前了，筆者根本就措手不及。

此外，當玩家在進入某一戰場之際，其他的戰場也是可能在進行戰鬥的，但是畫面上卻只能



顯示一個戰場，其他戰場的狀況則以訊息向玩家表示。雖然戰場可以像中華職棒一樣兩地開打，但是卻沒有『兩地直播』，導致玩家可能會顧此失彼，贏了一個不甚重要的戰鬥，卻輸了整個戰役。

從戰場地圖與地形圖看來，筆者覺得設計人員在考證上的工夫作得還算不錯，應該是有參考古籍 ，來繪製戰場的地圖，並設定曹操與袁紹雙方的兵力配置。這種考究的設計態度是值得鼓勵的，但是對一般人而言，進行遊戲卻有不小的困擾。試問各位玩家，您在讀『三國演義』的時候



，曾經看過官渡之戰的地圖嗎？曾經研究過雙方的兵力配置嗎？如果沒有，那麼您要如何在這個純粹以戰術模擬爲主的遊戲中，正確燒毀袁紹放在烏巢的糧草，重演一次官渡之戰的大勝呢？而且由於本遊戲不能徵兵，所以扮演曹操的玩家就要特別小心，因爲一兵一卒都相當地可貴，根本無法再進行補充。

在戰場上，筆者覺得本遊戲的設定有一些不合理的地方。筆者的部隊守在城裡，敵人從城外放箭，竟然可以大量殺傷筆者守城的部隊；筆者從城內與城外的敵人對射弓箭，結果雙方的死傷竟然差不多，如果城堡的防禦效果這麼差，那麼敵人根本就不需作攻城準備，只要從城外放箭就好了。

在敵人的AI方面，雖然敵人蠻懂得以衆擊寡之道，也會突襲玩家的營寨，但是偶爾會發生一些敵人在河邊逛來逛去的短路情況。

本遊戲最大的賣點，就是大量採用了大陸劇『三國演義』的片段，雖然這些錄影帶轉過來的影像，清晰度還比不上國外遊戲，但是水準也算不錯了。在音樂的表現方面，則是相當地棒，不論是在戰場或帥帳中，配樂都可以感覺出一股濃厚的中國風。但是除了聲光的表現之外，本遊戲好玩的程度還比不上多數的三國策略遊戲。不過如果您很喜歡玩即時戰略遊戲，或是對戰術模擬很有興趣，那麼倒是可以試試“官渡”這套遊戲。



群英會審 VER 2.1



COW BOY 70

本除了電視劇的片段和音樂效果不錯之外，在其它方面的努力不是與玩家需求有一般距離就是在遊戲的某些設定上沒有周全考量，整體表現有待加強。



CYBER 70

遊戲在聲光效果的表現上算是差強人意，但一些設定較不合理的地方，仍遮掩了遊戲的大半光芒。

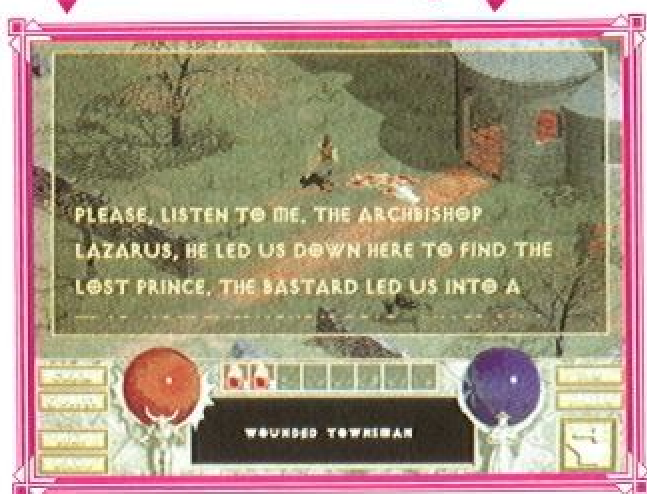


DRAGON 75

大陸製作的戰略遊戲，在聲光效果上與目前遊戲水準有段差距，不過一些由電視轉錄的動畫則表現不錯，有經過一定程度的考據，但架構及整體表現則不太理想。

設計公司	北京前導軟件
發行公司	歡樂盒
遊戲類型	戰略
發行版本	光碟
使用平台	WIN95
適用機型	PENTIUM
記憶體	8MB
支援音效	S
顯示模式	SV
操作界面	M
密碼保護	無
遊戲售價	800元
測試配備	P166+、12x CD-ROM、16MB RAM、SB PRO II

暗黑破壞神DIABLO



●阿志

第一次在軟世看到它的報導時就覺得很驚訝，這種遊戲不都是遊樂器才有的嗎？沒想到電腦也出了這麼棒的動作RPG，光看雜誌內的插畫就讓筆者有一股立刻衝去買的衝動，筆者每天都在等待，終於讓我發現了它的踪跡，馬上就掏腰包買下。

在安裝時，它的速度快得讓你感覺不到它的存在，而片頭動畫也很棒但卻太短了，畫面和音效都很棒，而魔法更是一絕，主角共有三位，筆者覺得戰士最好用，可以享受砍殺的樂趣，雖然它的地下迷宮不會很複雜也不會很廣大，但是每當你進行新遊戲時，迷宮就會變動，也就是和上次玩的不太一樣。

破關後可以繼續使用你操作的角色重新進行新遊戲，而且等級和裝備可以保留下來，如此前面幾關的敵人不堪一擊，另外遊戲中可以接任務，雖然都是英文字，看也看不懂，不過筆者還是玩得很高興，至於敵人的種類也是奇形怪狀的，而且很有個性，有些敵人會騙你上當，有一次筆者在入口前被一隻怪物擋住，必需拿一塊物品給怪物才可以，結果旁邊的圍牆竟打開，一大票敵人衝出來，幸好有最強火焰術，一下子敵人就屍橫遍野。

不過相對於華麗的法術，主角的砍殺動作太單調了，永遠都是向前砍，爲何不加一些橫劈或直刺等等⋯，希望下一代有那些動作出現，由於電腦的動作RPG很少，而遊樂器的遊戲畫面比較好，操作又方便，因此沒有幾間公司會去研發動作遊戲，如今電腦速度愈來愈快，而外國公司也陸續出版幾套動作遊戲，成績還不錯，不知國內公司有沒有打算出版如暗黑破壞神此種遊戲呢？或許國外的公司錢很多，可以承受失敗負擔的能力較大，但國內大公司好像不多，因此此類遊戲還是不做的好。話說回來，暗黑破壞神雖不是最棒的，但它的遊戲方式還不錯，又可無限次重玩而不會厭倦，筆者很喜歡這套遊戲，目前破關一次了，如今正朝第二次邁進，所以不多說了，希望各位玩家也去買一套，不會讓你失望的。

神奇傳說



●蔡鳥

筆者初見神奇傳說這套遊戲的時候，心中有說不出的興奮，因爲，本遊戲的畫面實在是太好了，令筆者迅速地將口袋中所有的錢全部掏出，購買神奇傳說。

本遊戲的劇情曲折離奇、充滿變化，突如其來的事件層出不窮，頗有引人入勝之感，音樂、音效表現不俗，光碟片上錄製了三十餘首扣人心弦的音樂，頗有收藏的價值，畫面方面好得無法用言語形容，相信衆玩家們看了便知。

過場動畫雖然不多，但也相當好看，畫風獨樹一格，操作方法簡易而方便，非常符合現代玩家的需求，翻譯能力也在水準之上，使玩家能夠很快地溶入劇情；本遊戲最大的缺點首推BUG，衆多BUG顯而易見，音樂突然停止、戰鬥動畫憑空消失，再次詢問是否確定時，無法順利回答而當機⋯等，種種BUG有時實在讓人哭笑不得，但又有什麼辦法呢？還有，本遊戲的機種需求相當嚴苛，筆者以P-100、24MB RAM來跑，仍略爲緩慢，所以，想玩神奇傳說的玩家，應該要將電腦升級成586以上，才能玩哦！

市面上RSLG類型的遊戲比比皆是，但能夠和神奇傳說並駕齊驅的，實在是千里難尋，本遊戲除了有未除盡的BUG之外，不管在任何方面，都是首屈一指的，但絕沒有拾人牙慧之嫌，華麗的畫面、豐富的劇情、動聽的音樂以及簡易的操作界面再再令神奇傳說的身價大幅提高，這是同類型遊戲所望塵莫及的，因此，神奇傳說實在相當值得一玩，希望衆玩家們來試一試。

金庸群俠傳



●辛連福

在天馬行空的遊戲中，你可以自由自在的扮演和替換任何角色，如：倚天屠龍記中的張無忌、神鵰俠侶中的楊過和小龍女、飛狐外傳中的胡裴和程靈素、天龍八部中的段譽和王語嫣、笑傲江湖中的令狐沖和藍鳳凰、碧血劍中的袁承志、連城訣中狄雲、俠客行中的石破天，還有那程英、歐陽克、林平之、田伯光、平一指、胡青牛、王難姑等衆多男女主角以及配角。

遊戲的畫面採45度斜角，完全以鍵盤操控，可以步行走遍大

江南北，也可乘船遊遍五湖四海，在人物屬性上有多種的變化和選擇，還有那四項隱藏屬性，其中更以道德數，令人又愛又恨，其指數高低，都會影響正派和反派人士加入與否，害得人不可胡作非為，四處搜刮。

由於場景太多，據說有超過1000個遊戲地圖，所以在切換時，難免會造成些許的延遲，遊戲中可以修練的醫書、毒經、武功秘笈、絕世武功多達五十幾種，神兵利器、武護具也有二十多種以上的配備。

雖然戰鬥時，可選擇單挑或多人混戰，不過很可惜的戲中人物都是不折不扣的“黑俠”，毫無受傷時的動作，也沒有痛苦哀嚎，還有就是不能破壞畫面的完整性，無法將戰鬥畫面打的“稀巴爛”。

手冊的製作還算不錯，在看完同時，或多或少的也看完了金庸小說的精華，如果用全彩印刷的話，那就更加有收藏的價值了！遊戲中還附有一張地圖，用來輔助遊戲的進行，不過眞的只能夠參考看看，大部份的洞穴和特殊地點，就要靠玩家的功力來發覺了，其中有一特別的地方，那就是台灣被畫得好大！不知道是不是製作小組都很愛國的緣故。

整體而言，遊戲的創意十足，不過除了片頭的3D動畫外，似乎缺少了更多的看頭，結尾也是僅以一張畫面就算草草帶過，如果能加上一些過場動畫和特殊音效的話，相信必定可以增添遊戲的賣點，銷售量直逼100萬套！

總而言之，不管你是小說迷、漫畫迷，還是電玩迷，這都是一套不可多得的好遊戲，值得你在閒暇之餘，用來殺殺時間的最佳角色扮演遊戲。

明日之星 II

●老王



自從在雜誌上看到這個遊戲，就深深地給它吸引住了，衆多的結局，美麗的畫風和可以用手段陷害他人的全新玩法深得我心。上市那天就給它“包”了回來。

迫不及待地載入之後，等到遊戲結束時，有點令人失望，美工精心製作的畫面本是它最令人激賞的地方，但對玩到遊戲後期及玩過二次以上的玩家來說，無疑成了最令人難過及漫長的等待。此外，遊戲中各種行程動作影響參數的程度，似乎有點不合理，為什麼去體能訓練會沒有羞恥心呢？人際關係這一項，那些什麼導演、報社記者…等閒雜人等，我實在不曉得和他們拉好關係有什麼好處，還有些突發事件如：職棒季、勞軍等，沒什麼原因就突然加了屬性，眞讓人丈二金剛摸不著頭緒，在這些事件和上綜藝目參加小遊戲的時候，畫風很明顯粗糙許多，令人不禁質疑遊戲本身號稱SVGA畫面有點水平不一。

另外一本解說不完善的說明書，除了那最後一頁密碼圖似乎沒有給我太大幫助，沒有一般應有的問與答，以及介紹各行程活動的影響數值都不明確；歌唱比賽，勝負的憑藉到底是什麼？我歌藝255，唱片二個禮拜出一張，都沒能拿過第一名。

最後，這遊戲最大的敗筆就是結局太遜啦！高達31種的破關畫面，換句話說就是高達31張的圖文解說罷了！幾行文字加上圖片，就是我坐在電腦前五個小時所換來的結果。當然，如果你是個對“水水”妹妹無法抗拒，又是個極有耐心的人，它普通的價位，和絕對養眼的畫面以及長時間的遊戲過程，還是非常適合你的。總之，大錯不犯，小過不斷，就是這個遊戲的最佳寫照。

YOUNG GUNS大富翁



●李怡勳

一聽到著名漫畫家林政德老師的作品「YOUNG GUNS」要搬上電腦螢幕，並且是由知名的松崗電腦圖書公司製作發行，心中已下定決心一定要買這一套軟體，看到包裝時覺得人物、美工都不錯，便買了下來。

雖然這款遊戲名為大富翁，但主角們並不是注重賺錢，而是為了要交女（男）朋友，遊戲是要學業、榮譽、快樂、魅力達到標準，便可破關。

在這要抗議這一款遊戲實在太短了，不到三小時就say good-bay了，實在氣死我了。如果有情敵，那他就會千方百計的陷害你，就算用友誼卡也沒有辦法，遊戲的音樂時有時無這也是遊戲的小缺點，且人物走動，就有如機器般的行進，太呆板了。

但校園所發生的事件，倒是掩飾了這些「小」缺點，並且校園也有發生許多有趣的事情，也可占領，喔！不是占領，是當上社長便可提升不少屬性，玩家可要好好把握，我們也可以幫助電腦「扣分」（在打地鼠裡）。

在整體表現上，同是漫畫改編的L-MAN卻比YOUNG GUNS來的好多了。

虎將神兵

戰略遊戲新視野

國產遊戲史上最華麗的戰略遊戲
最完整的武器物品和法術系統
最寫實的人物圖像
最特殊的陣法
全3D製作圖形

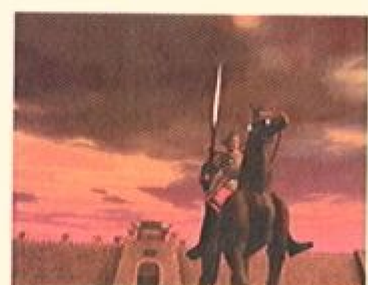
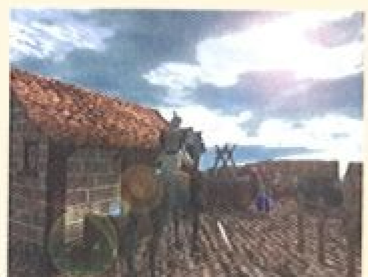


開發製作
旭光資訊股份有限公司
地址:台北縣新店市明德路54號1樓
TEL:(02)9142497 FAX:(02)9142505

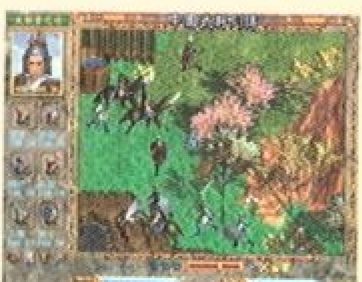


軟體世界
智冠科技股份有限公司
地址:高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
電話:(02)788-9188 (04)202-0807 (07)815-0988

中國武將列傳



關羽、趙雲、班超、岳飛、楊家將 衝着你來

國產遊戲史上最細緻的戰略加RPG遊戲
最方便的即時作戰系統
最特殊的防禦工事和領兵方式
流傳千古的英雄傳奇

家中有女初長成

皇后

魔鏡．魔鏡

朕的天下誰最美麗

我的皇后最美麗

小型角色扮演遊戲

厭倦了學習和工作了嗎？相培養女兒獨立的個性嗎？相信遊戲中外出修行將是各位玩家最佳的選擇了。外出修行就像是玩個小型角色扮演遊戲一樣，共有森林區、沙漠區、山嶽區三種地圖可供選擇，各個地圖都有不同的事件（有些會影響結局）和許多隱藏的珍奇寶物（有著神秘的力量），四散在世界的各個角落，等著各位玩家去發掘它們。當然，地圖上也有許多的妖怪在等著要吃小女孩，小女孩必須打倒它們才的以順利前進。所以，在進入修行地點之前，先提昇戰鬥方面的能力吧！相信外出修行的小型角色扮演遊戲可滿足各位玩家冒險的慾望！

其他的特色

在培養小女孩的過程之中，會發生許多突發的事件，這些事件有些是好事有些則是壞事，讓遊戲在進行的當中不至於一成不變而顯得枯燥之味。因為這套遊戲操作方式只支援滑鼠，所以製作小組花了一點心思，讓遊戲中的滑鼠游標有許多的變化，這點應該會讓各位玩家覺得相當有趣。當然，養成遊戲的結局是不能少的，所以在皇后這套遊戲之中也有五十種左右，可以讓各位玩家重複品嚐。講到這裡，雖然沒有把細節說的很詳盡，各看官是否也有些心動了？如果你是養成遊戲的忠實玩家，相信皇后將是值得你們期待的！

玉蒲團之浪史奇觀

與金瓶梅並稱中國之二大情色巨著



騎兵總動員

LODR MONARCH ORIGINAL

操作和規則出意料的簡單！遊戲時令人感到深奧莫測！

戰略性高的系統中加入同步進行的效果，新型態的模擬遊戲。想要向小兵下命令時，只要下達電腦指令輕輕鬆鬆就可奪下三個國家領土。攻城掠地時，只要考慮資金和稅金等要素，並按下指令系統，可同步進行不但讓您有四面楚歌的攻防感，更可在一樣的地圖上，親身去體驗出它無數多的深奧戰略技巧。也因此，騎兵總動員迷正在無限的增加中。

提高WINDOWS 95專用的功效

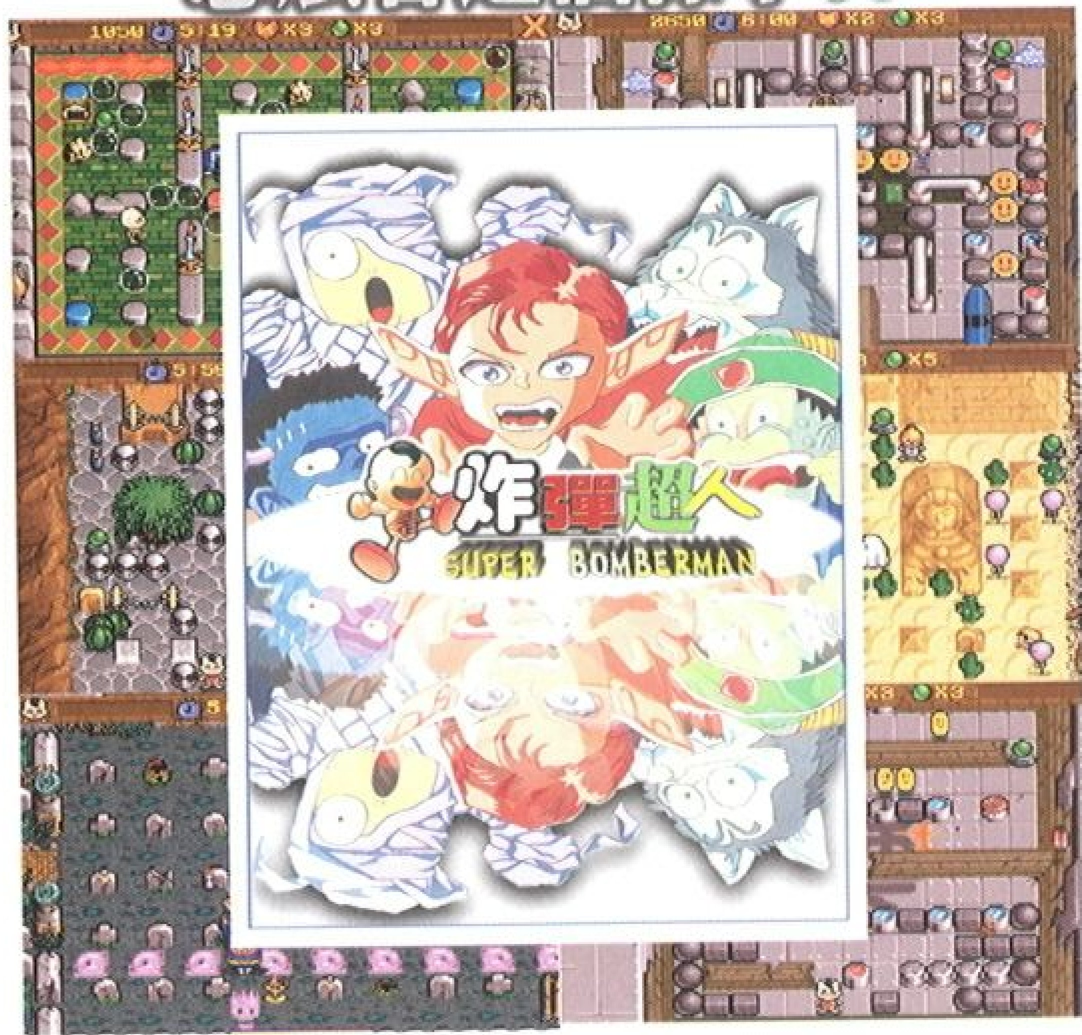
主角人物不但會說話，在遊戲中也可以選擇自己喜歡的CD，並製作MIDI的資料（自己的聲音等）同時也為初玩者設定了安心求救機能、自動稅率機能、簡單重新機能，並能確認出指令所指定的範圍等它更在WINDOWS版上多增加20個以上的優點，對初玩者來說很容易就能輕易上手。





天呀！

怎麼會這個樣子!?



大野狼的告白

不怕你XYZ 只怕你過不了關



揭開中國史上最瘋狂



的攻防戰役



著色比賽



銷售發行
福旭國際股份有限公司
TEL:(07)226-0366 FAX:(07)226-6086
高雄市光華一路206號15樓之4

企劃製作
天堂鳥資訊有限公司
TEL:(02)918-4877 FAX:(02)918-7334
台北縣新店市民權路42巷59弄3號3F



姓名:＿＿＿＿＿＿ 學校:＿＿＿＿ 年級:＿＿年＿＿班

住址:＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 電話:＿＿＿＿＿＿

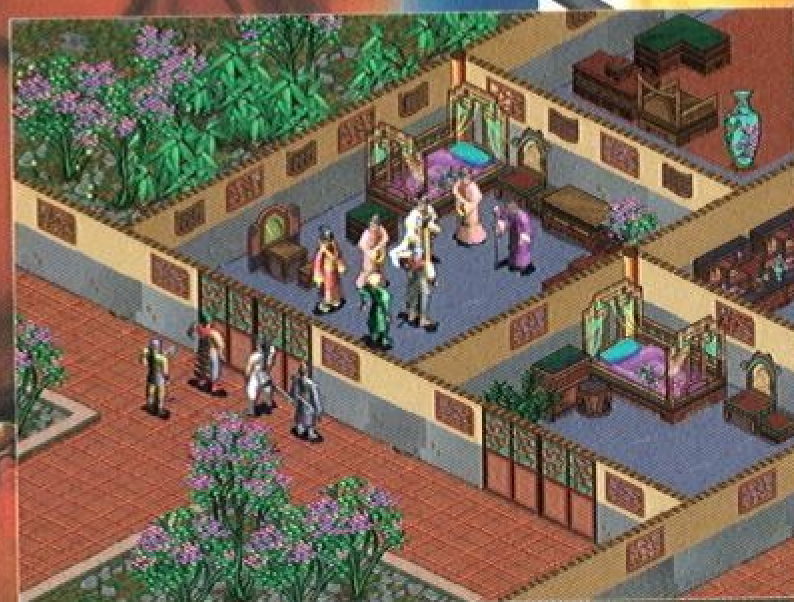
請自行影印　**特優作品** 十名　贈送QQ三國志遊戲一套　**佳作作品** 五十名　贈送天堂鳥遊戲一套

結稿時間86/7/31　請郵寄至高雄市光華一路206號15樓之4 ——— 天堂鳥 客服部收

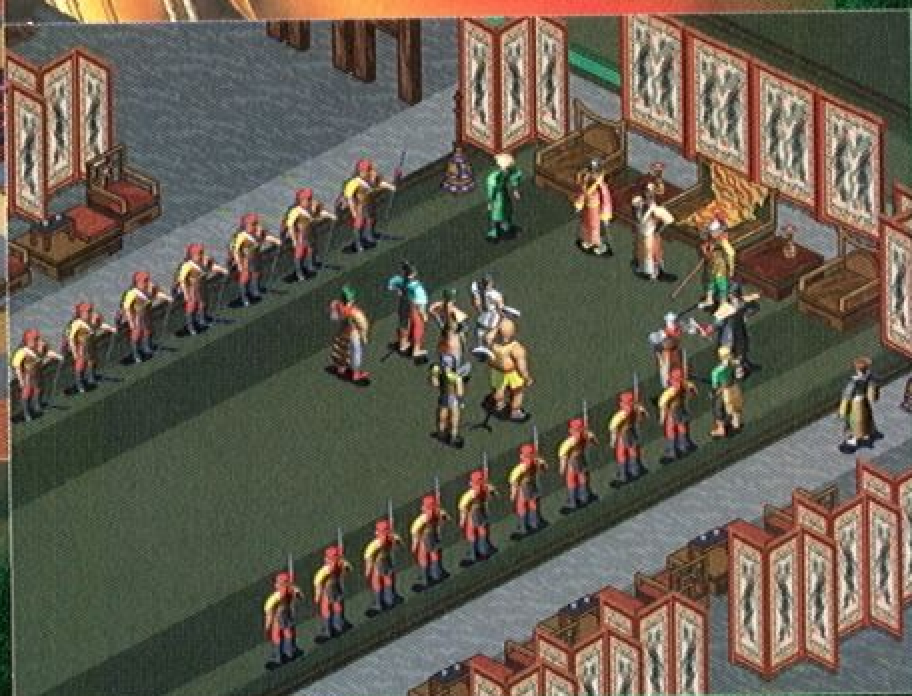
水滸傳

中國史上最痛快淋漓的一次造反行動！

令人又愛又怕又無法抗拒的俠盜生涯！



敵人正在商量大計，偏巧我方正在偷聽！



聚義廳上正風起雲湧，即將有場硬仗！

SOFTWORLD 軟體世界

智冠科技股份有限公司

可知九紋龍史進如何痛擊少華山三匪又戲劇性的與匪結爲摯交？
又知花和尚魯智深怎樣施巧計嚇退強娶民女的小霸王周通？
到底豹子頭林沖慘遭花花太歲高衙內陷害之後要如何復仇？
究竟那些被誣陷逼迫的好漢們是怎麼不得已的走上梁山、落草爲寇？
搖搖欲墜的朝廷，揭竿吶喊的老百姓，
就讓他們以數場精彩萬分的戰鬥來決一勝負！





衆家好漢正與高俅談判。



大伙正與官兵追逐征戰之中。

【敵人之智慧】

敵方將有不少好手將沿路以強大武力阻擋你們。聰明的敵人會自動決定採主取動攻勢或在原地不動，並會伺機待在防禦效果最好的地形上；攻擊時會先攻擊他認爲最弱的單位並會挑選最大射程距離；他還會自行設下埋伏點等候你自投羅網。



請領教魯智深之全方位攻擊必殺技！





高俅正引兵追殺疲於奔命之衆家好漢。



梁山泊寨外正遇官兵圍堵，兄弟們上啊！

【遊戲之類型】

戰略角色扮演可自創不同的，屬性值之主角人物加入梁山好漢之行列。

【遊戲之畫面】

以 640 × 480 之顯示模式表現華麗大型場面，有數十道場景，包括草莽深山及莊園山寨之中，當然還有險要水寨梁山泊。不同的地形對戰情發生很重要的影響，而且地物將依所發出的招式發生破壞情形，十分逼真。

【遊戲之戰鬥】

3D 立體戰鬥畫面，在過場動畫後，即因事件發生而立刻於當地開始戰鬥，玩者及衆家好漢除了個人有一般拳腿，招式還有範圍不一的氣功及數十種特殊的必殺絕技，有組合數套攻擊動作的亂舞技、二人以上合力攻擊的合體技還有、反擊集氣、回復等絕技。不同武術可裝備不同武器，有刀劍槍棍弓及火炮、杖禪、斧鞭類。中招受傷或氣功發出時將有鮮血四濺或不支倒地之視覺效果。

【遊戲之進行】

玩者將可以召募有志一同的伙伴入伍，並齊奔梁山共舉大業。水滸傳中每個由天罡地煞托身投胎的好漢都有其獨特的身出、綽號、性格、絕技及造型，還有不同的屬性值。遊戲是以達成不同的條件，如消滅敵方一定比例單位數、消滅對方特殊頭目或到達撤退地點等以決定是否過關。



軟體世界
智冠科技股份有限公司

迷宮中各處埋伏著商朝軍，等著幹掉你！

隨著砍殺敵人的數量增加與經驗的提升，你將會越來越强，敵人也會越來越難纏。

各種中國式法術、幻術、咒語大集合！

各種光怪陸離的武器法寶大車拼！

封神演義

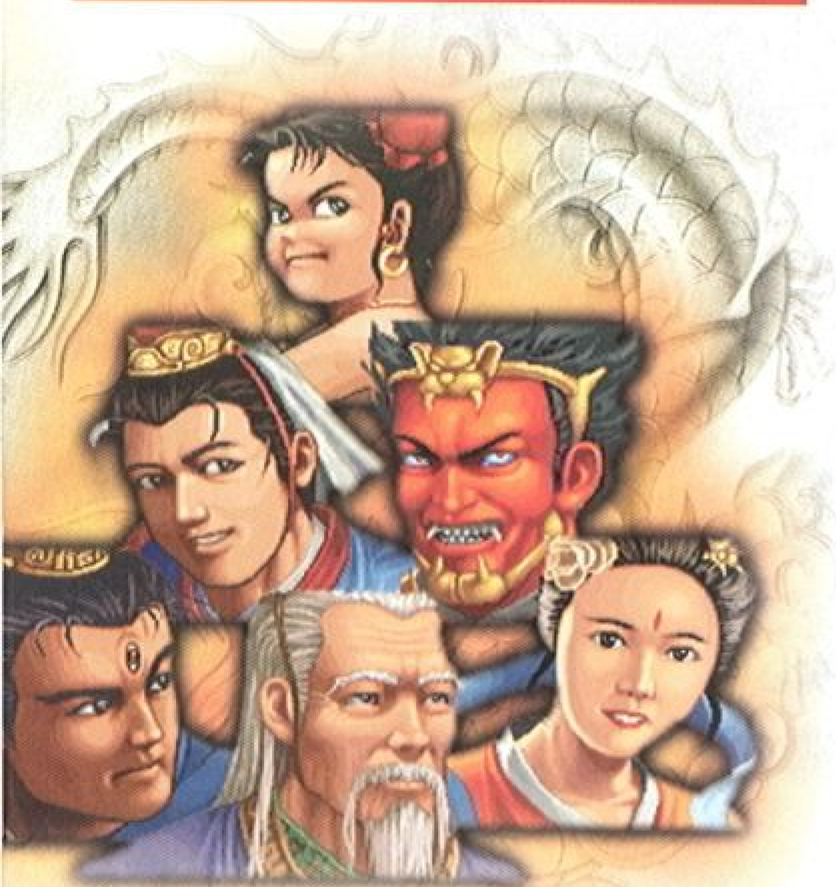
飛天遁地，
西岐兵伐紂，替天行道！





本年度最狂爆、激烈的角色扮演遊戲！

即時戰鬥模式，法術、戰鬥特效驚人，讓你驚豔不已！可扮演的角色3～4人不等，每個角色均有不同的專長，如姜子牙擅長法術攻擊、武王戰鬥力強、雷震子擅於飛行，謹慎選擇扮演角色。





烏龍院

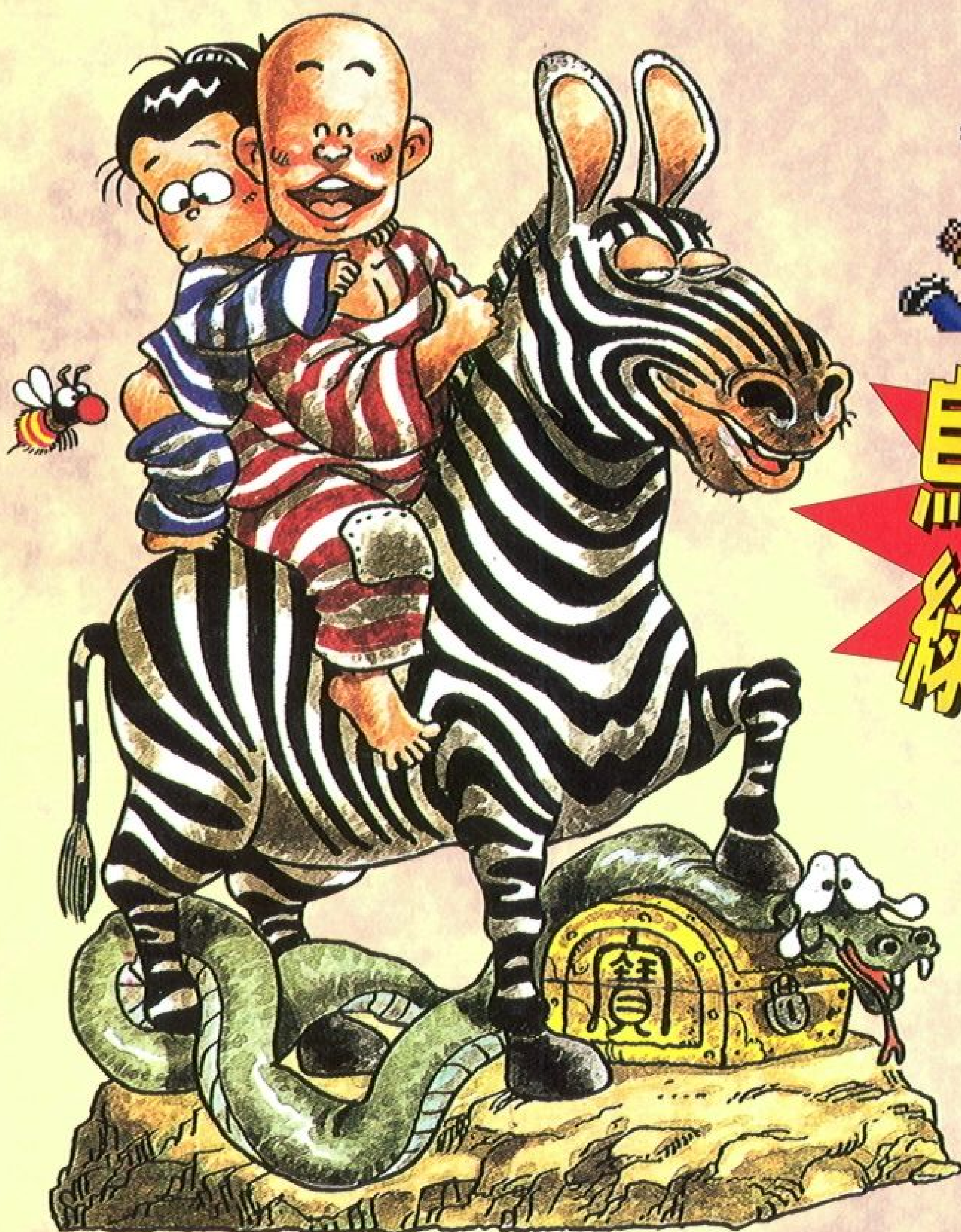


秘寶引來黑白兩道競折腰，
石頭城內危機四伏暗無光！
憨直師兄拳腳功夫一把罩，
頑皮師弟古靈精怪妙計巧！





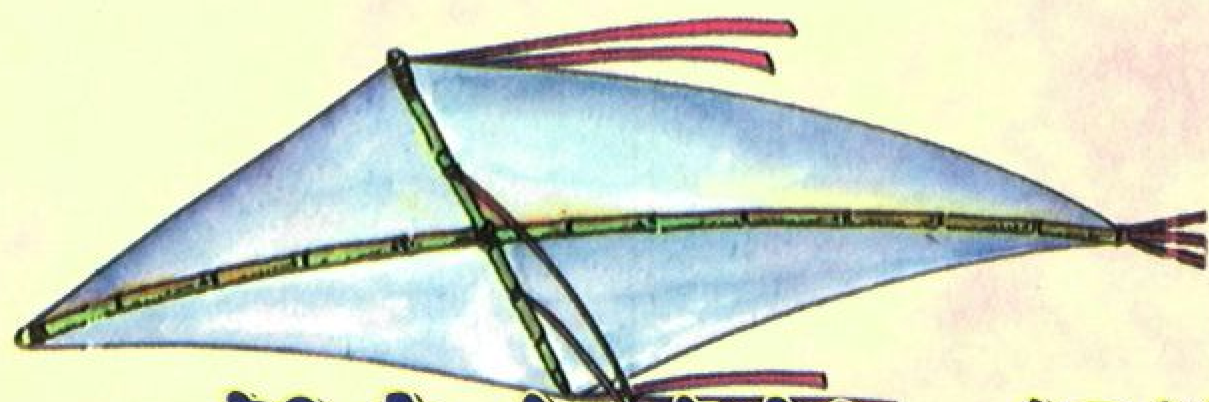




烏龍兄弟瞎攪和，
綠林硬漢也瘋狂！









軟體世界
智冠科技股份有限公司

一部令人噴飯、狂笑不已的超喜感漫畫遊戲．爆笑登場！



救劫烏龍漫畫原著改編







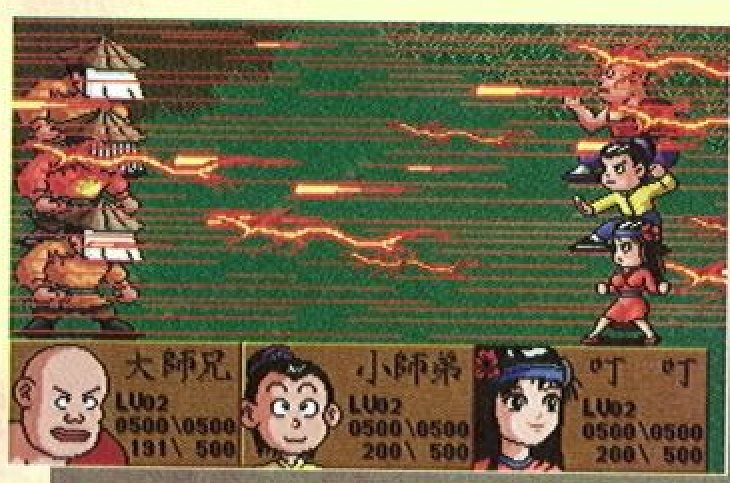


- 遊戲網羅漫畫中最著名的場景，如惡魔嶺、野狗山寨、石頭城、禿禿山、鐵鎚島等。
- 攻擊招式分爲徒手、兵器、暗器三種。每種招式都有異想天開、又貼切得令人拍案叫絕的名稱。
- 漫畫中的人物完全爆笑登場，除了耍寶搞怪一流的烏龍師兄弟外，尚有天山雙瞪、長眉師父、蔡捕頭、魔音教主等。

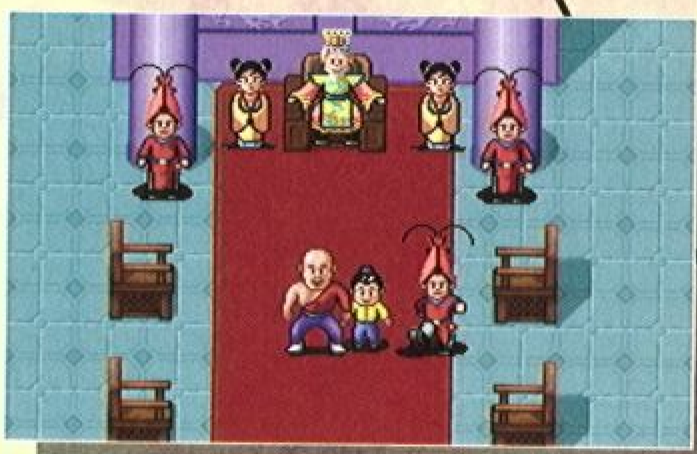


- 編入烏龍院半詭半逗的劇情橋段，搞笑一流，讓你忍俊不住。
- 物品種類五花八門，最搞笑！
- 遊戲對白不流於俗套，以最幽默、突梯的文字達到最高的「笑果」。
- 人物臉部的表情誇張，會隨著劇情的演變而千變萬化。
- 遊戲中以許多的小動畫來表現人物的各種誇張動作，保証令你爲之捧腹絕倒！















多了 50% 功能 價格不變

For Windows 95 光碟版

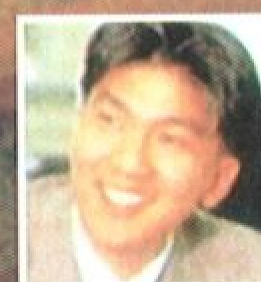
亞洲軟體WINDOWS系列

客戶寶典II








- ★資料內容作排序
- ★報表格式自定欄位
- ★標籤格式自定
- ★行程安排記事管理
- ★萬年曆可查詢農曆
- ★瀏覽視窗隨意變化
- ★用者密碼管理

- ★客戶資料欄位齊全
- ★欄位名稱可自行修訂
- ★傳呼系統可自動撥號
- ★地址輸入免用鍵盤
- ★郵遞區號自動產生
- ★辭庫輸入方便快速
- ★任意欄位皆可作查詢

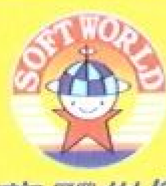
新增功能：

1.從DOS版系統晉升至WINDOWS 95專業版。
2.所有的辭庫類別皆可自由增加。
3.多工作業,可同時查詢客戶資料,同時查修行程。
4.瀏覽視窗可任意縮放大小,並可分成2欄方便查詢。
5.標籤格式可任意自定。
6.報表列印種類增加。
7.增加相片存入與瀏覽功能。
8.列印可事先預覽功能，並可存成 文字檔至排版軟體。
9.萬年曆增加農曆查詢。
10.增加鬧鈴提醒功能。
11.增加計算機換算功能。
12.線上操作輔助說明。





製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)815-1976・815-1981
傳　　真：(07)815-0910



軟體世界

代理發行：智冠科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988轉250,251
(04)2020870 (02)7889188

建議售價：1200元

購買辦法：1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買。2.可利用劃撥帳號41081300、劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收。

亞洲軟體WINDOWS系列

目標管理寶典

現代的軍師 —目標管理寶典，幫您運籌帷幄掌控全局，成為掌控目標的成功者。

如何成為隨時掌控目標的成功者

『工欲善其事，必先利其器』，事前週詳完善計劃，往往是成敗的關鍵。目標管理是一套讓您能自我掌控進度的管理寶典。

“它”將目標設定的工作細分化，使每個執行動作單純，有效運作以充份發揮個人的工作效率，並增進個人能力的提昇與成長。

FOR WINDOWS 95
光碟版

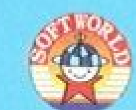


產品功能介紹:
- 多檔管理
- 多目標管理
- 分段執行管理
- 待辦事項查詢
- 報表列印
- 任意欄位查詢

建議售價 880元



製作研發:亞資科技股份有限公司
地　　址:高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線:(07)815-1976・815-1981
傳　　真:(07)815-0910



智冠科技

代理發行:智冠科技股份有限公司
地　　址:高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線: (07)815-0988轉250・251
(04)202-0870・(02)788-9188

購買辦法:1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買。
2.可利用劃撥帳號41081300、
劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司。

敢讓您試用的進銷存軟體
全國第1套
您有免花冤枉錢的權利！

用不滿意，還可退錢？

千萬別懷疑您的眼睛！

感　謝
全省中小企業的愛護
亞洲進銷存
狂賀突破
10,000套

滿意保證搶鮮試用會正式開鑼了...

讓我們透過現代化的科技，與您的夢想握手．．．

滿意保證搶鮮試用會 正式開鑼了...
讓我們透過現代化的科技，與您的夢想握手．．．
我們知道，找尋一項好軟體的過程，所碰到的挫折感有多大，我們很想幫助你，當您試用後，你將會發現這些軟體能帶給您多大的幫助。
如果您用了不滿意，又可以原價退款。這麼好康的事實擺在您的眼前，您真的不要猶豫了！
機會稍縱即逝．．．．．





暢銷遊戲



活動日期：８６年６月１日～８月３１日
試用產品：買賣業、電器、資訊、通訊、食品業及其相關軟體十多種產品試用版
試用期間：二個月（６０天）
参加辦法：至郵局劃撥或以信用卡付款即可成為軟體試用之會員。
優惠事項：試用軟體均不超過800元，而且活動期間再打折優惠。
活動須知：
. 若試用後認為不滿意，自出貨日起二個月內填妥退貨申請表註明原因寄回便可原額退款。
. 此次活動另外還有一百餘種的特價軟體（包含：商用套裝類、軟體世界遊戲、CAI兒童教育類、個人資料、理財管理類、學校資料管理類......等）應有盡有適合各個年齡階層之軟體。
. 本活動三個月到期後各項特價隨即恢復原價。





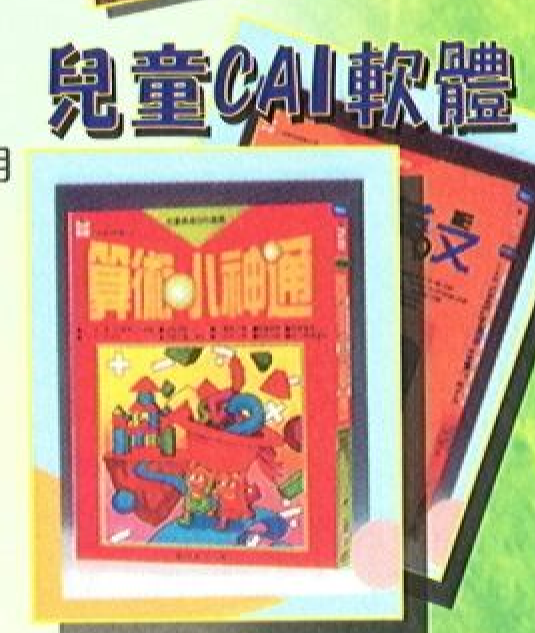








兒童CAI軟體



特價遊戲



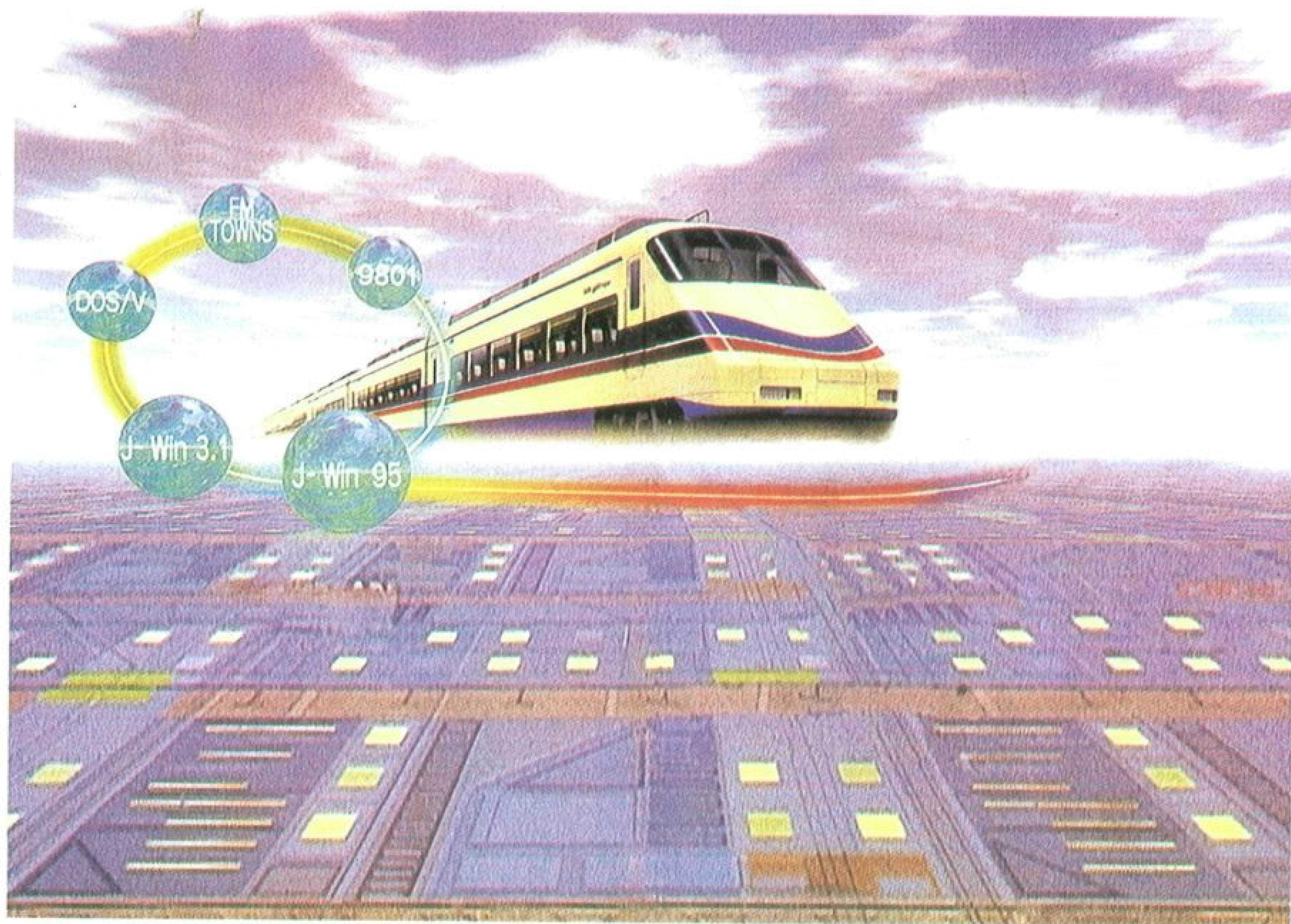
多樣驚喜特價　等您來電索取詳細資料！
洽詢電話：(07)815-0988轉219陳小姐
傳真熱線：(07)815-6211



代理發行：智冠科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13F

購買辦法：1、郵政劃撥帳號：41916211　戶名：林進官　2、電話洽詢

JR 新(しん)幹(かん)線(せん)





しゃぶり姫



土俵之嵐



RPG ツクール 95



釣りに行こう



魔導王の試練



お嬢様を狙え



大戰略 Master Combat



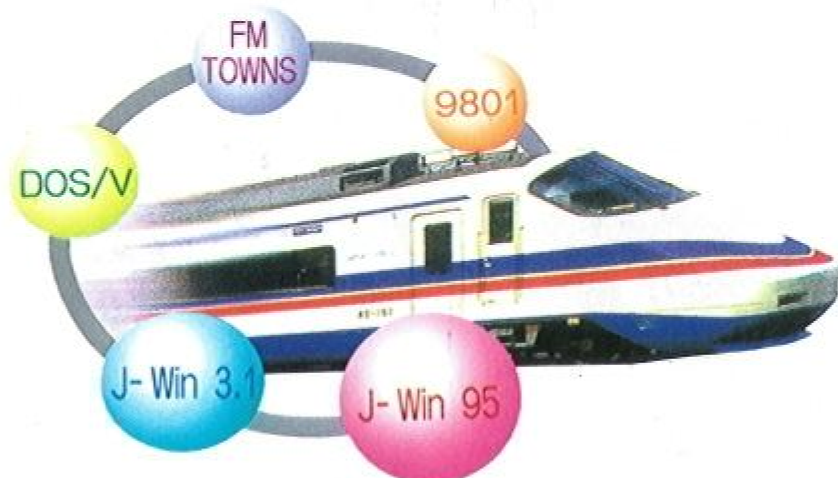
あやかし忍傳くの一番

隨著軟體世界雜誌一百期的接近，雜誌編輯們莫不全力以赴，召開了無數的會議及調查，就是要讓各位讀者在一百期時，能夠看到全新面貌的軟體世界雜誌；而 JR 新幹線專欄在衆人研究討論之下，決定予以 POWER UP ，增加更多的內容及更新的資訊，同時也會更換新妝，以答謝長久以來支持的各位讀者。

經過強化的日本遊戲專欄，將會變成軟體世界雜誌的主力專欄之一。在此列車長要再度感謝各位的支持，從 98 精品店、 DOS/V 八百屋到現在的 JR 新幹線，都是因爲有大家的愛護、支持及指教，我們才能在激烈的競爭之下不斷地進步。最後， JR 新幹線雖然已經告一段落，但是往後各位將可享受到更快捷、更舒適的服務；所以請各位拭目以待我們在一百期的超級大放送哦！

● LYC

● DOS/V
● 9801
● FM TOWNS
● J-Win 3.1
● J-Win 95





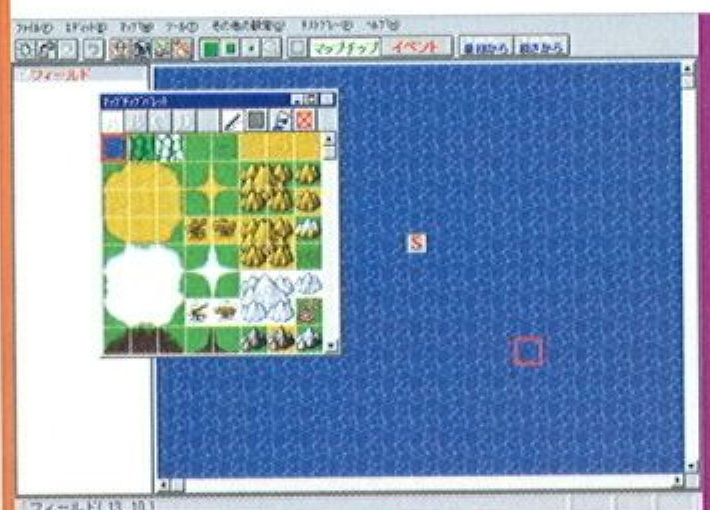
RPGツクール95

- RPG
- JWIN95
- ASCII
- ￥9800

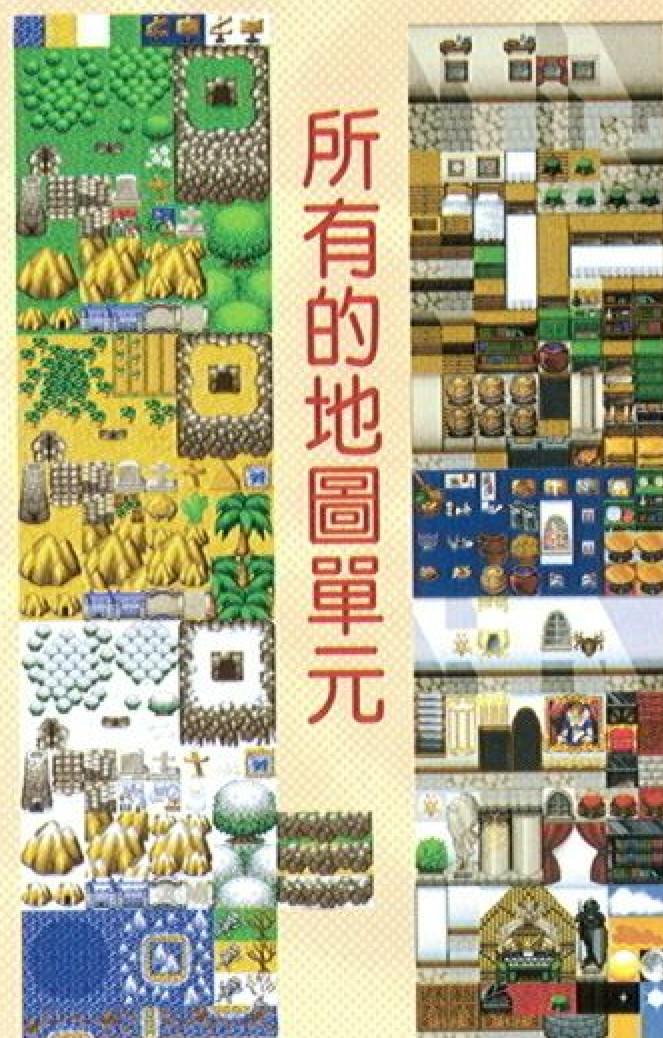
在遙遠的地方，有個妖魔橫行的世界，在這個國度裡遭受苦難的居民們莫不引頸期盼著，一個在傳說中降臨的勇者，將會消滅魔王及妖魔，拯救他們於水深火熱的浩劫之中。

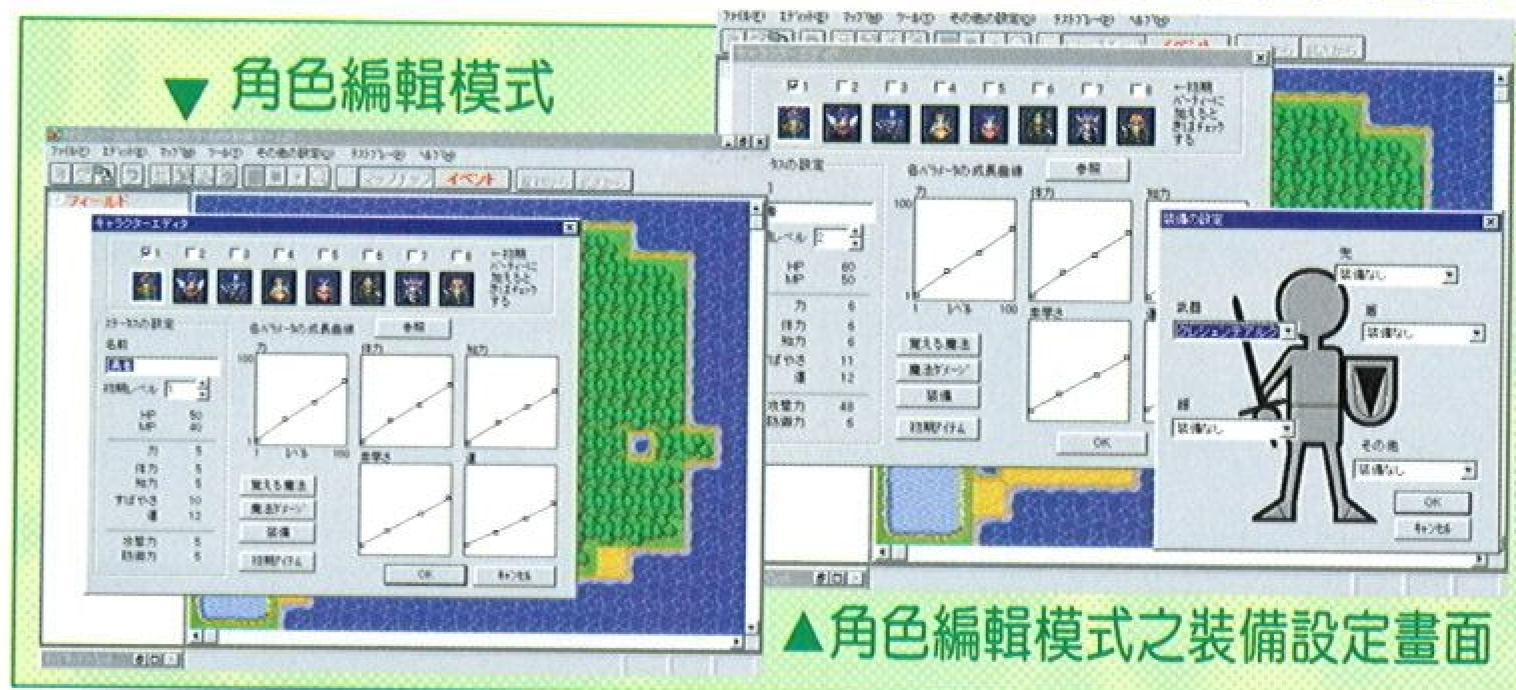
一提到RPG的遊戲，不少玩家就會口飛橫沫地敘述著他的各種戰史，到底RPG有著什麼樣的魅力，能讓玩家如此著迷，而使得各種次世代遊戲機的決勝點皆取決於RPG的遊戲？而PLAY STATION就是靠著RPG把SATURN及任天堂64遠遠地拋在後面，『太空戰士Ⅶ』就是最好的例子（當然獲勝的原因不僅僅是只有RPG而已）。其實就RPG的性質而言，簡單的說，它提供了一個幻想的世界，而玩家則扮演著拯救這個世界的英雄（勇者）。玩家四處蒐集情報及解決居民們的難題，另一方面打殺妖怪魔物，最後將禍源－魔王給消滅掉。而玩家所扮演的英雄，其能力也會從最初的等級而逐漸提昇，終而培養出能夠消滅魔王的偉大能力，這種培養的過程，總讓人樂此不疲，並促使玩家能專心的練功殺敵，最後培養出比魔王還厲害的『怪物勇者』！

ASCII在超級任天堂（SFC）上推出了RPG TOOLⅠ、Ⅱ兩代之後，如今又在JWIN95的平台上推出了RPGツクール95（以下簡稱RPG TOOL），再一次嘉惠RPG迷們。由於WIN95的操作便利，因此這個版本與SFC版的RPG TOOL Ⅱ比起來，更是方便多了，而且容量大小也不必受限於卡匣的容量。以下筆者就以製作一個小型的RPG遊戲，讓各位讀者瞧瞧它的威力。


地圖編輯模式

首先，先在紙上完成劇本及故事大綱，為了簡化製作起見，筆者的遊戲世界就只設定一個大地圖（地表地圖），一個村莊以及一個洞窟。在執行RPG TOOL程式之後，程式就會直接開啓地圖編輯模式。筆者在這裡約略的畫了一個小島後，加上了一個村莊及洞窟，接下來呢？新增了兩個子地圖，適當地選擇地形方格


所有的地圖單元


▼角色編輯模式

▲角色編輯模式之裝備設定畫面

（CELL）的種類來編繪出村莊及洞窟內的地圖。

地圖畫好了之後，再來設計主角的屬性，在這裡，可以對主角的代表圖形、姓名、職業、各種屬性、所會的魔法種類、魔法傷害屬性、裝備項目、初期的物品配置等做調整。有趣的是，它還提供了成長曲線，設計者可以直接選擇職業類型來設定，也可以自行調整，眞是方便。


事件編輯模式

接著便進入了RPG TOOL的重心－『事件編輯』模式。這個部份也是讓筆者最佩服及激賞的地方，舉凡場所的移動、居民的對話、商店的交易、畫面的設計、戰鬥的設定、寶箱的開啓、檔案的存取、音樂音效的處理、隊員的處理、船或飛空艇的處理等，都預先設計好處理方式，只要設計者選用並給予適當的參數即可完成。不過因爲資料結構及格式都固定住了，因此缺乏擴充性及多樣性也是它的缺點。

▼所有角色圖形



接下來編輯魔法屬性表、物品屬性表、怪物屬性表及怪物出現地點及機率，這些都設好之後，可別忘了測試喔！在設計過程中，設計者可以即時測試所設定的事件項目是否正確？怪物的強度與物品的屬性是否合理？一切OK之後就可讓朋友們好好地試一試自己的傑作了。

在本套RPG TOOL之中，附加了九個範例遊戲，有的很短，有的不完整（只有開頭的一段），但類型都不盡相同，表現方法也不同。雖然本軟體只是個RPG工具箱，但是稍加變化也能夠成爲其他類型的遊戲，如文字冒險的AVG等；工具是死的，端看使用之人的功力及想像力了。以下就讓筆者簡單的介紹這九個範例遊戲：


▲怪物屬性編輯模式

(1)貓の森のトラ吉：

這是一個童話的幻想式RPG，女主角溫蒂有一天出外旅行，在森林中突然闖進了貓的聚會，爲了能跟著トラ吉（當然是貓囉！）一起旅行，因此必須通過層層考驗……



「貓の森のトラ吉」的開頭畫面

(2)傳勇の冒險II：

是一般常見的典型，如劍與魔法的RPG，爲了讓玩家很容易便能瞭解RPG的全貌，因此所有的怪物屬性都設定的很低，可以一刀一個，甚至於主角及其他伙伴一開始都配戴著傳說中的武器及防具。


「傳勇の冒險II」的遊戲畫面

(3)マリアREジュンド：


「マリアREジュンド」的遊戲畫面





這是敘述精靈族的故事，也是另外一種劍與魔法類型的RPG遊戲。

(4)復活の虛神：

這個範例是個強調解迷的RPG，也沒有特別的目的（一般最最正當的目的就是打倒魔王），在遊戲難度上也設定的相當容易，雖是解謎類型，但也不過是往返各地，找尋可以前往下一個關卡的過關物品，比起眞正的解謎AVG就差得遠了。



「復活の虛神」的遊戲畫面

(5)ドルドル島の冒險：

這是一個現代人陰差陽錯地被捲入奇怪的事件，因此來到了奇怪的ドルドル島，就這樣開始了RPG的冒險。

(6)劍（つるぎ〉の思い出：



「劍〈つるぎ〉の思い出」的遊戲畫面

這個劇本的設想點很有意思，是以劍的角度來看這個世界。話說大魔王又再度復活出現，於是國王便開始尋找傳說的勇者（擁有聖劍的人就是傳說的勇者）來消滅大魔王。聰明的讀者應該可以想到，其實眞正的勇者應該是那把聖劍，是它使人成爲勇者…，這是最有趣的地方。

(7)教室の足跡：

現代校園的靈異RPG，藉著相片型態的圖案以及AVI動畫來開場，進而帶出了校園內的靈異現象，於是主角便開始了冒險的生活。值得注意的是，在這裡的CELL是以斜向3D表現，當然這個是硬畫的、是假的，移動方式仍舊是四角格的上下左右移動法。



「教室の足跡」的開頭畫面

(8)友達を探しに：

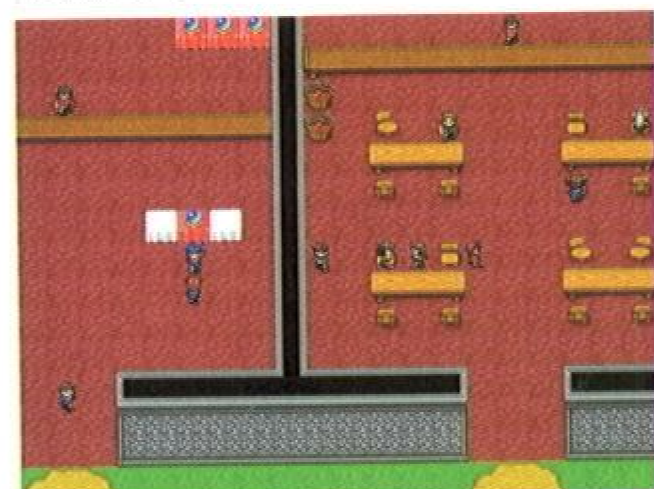
這是一個童話類型的CAI，以簡單的童話插圖及短短的文字表現，讓學齡前的小朋友看圖說故事。



「友達を探しに」的標題畫面

(9)スィト・ハート：

這是發生在有魔法的現代校園生活RPG，主角在情人節收到女朋友的巧克力後，在三月十四日白色情人節要回送禮物時，卻發生其他的女子學園將其綁走，於是爲了解救女朋友，主角便化裝爲女子，混入敵校…。



「スィト・ハート」的遊戲畫面

看到這裡，各位是不是開始皮癢了呢？想馬上自己來設計一個RPG遊戲來玩一玩，ASCII公司對於利用這套RPG TOOL製作出來的遊戲有以下的規定：

①必須是向ASCII登錄過的正規USER才可以將做好的軟體散佈（含販賣）。

②若是有販賣的行爲，需將有關資料及作品複製三套給ASCII。

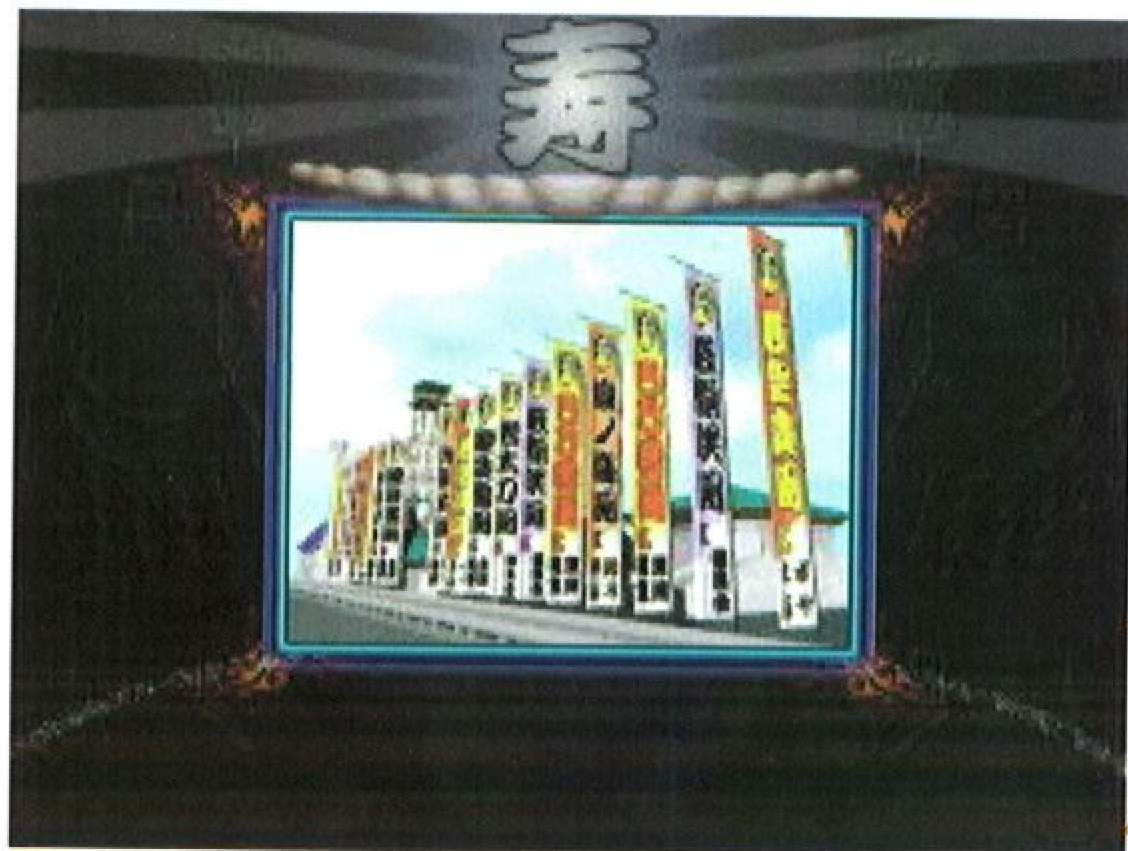
③不可侵犯到他人的智慧財產權，也不可以其他的方式改變RPG TOOL這套軟體。

如果你有很好的劇本，卻苦於沒有程式或美術人員可以協助你完成創世巨著、或者是你想寫個RPG遊戲的程式，卻不知道該如何規劃？這套RPGツクール95，對你一定會有所裨益的，想做GAME的RPG迷們，可千萬不能錯過喔！

●HAYASHI●







土俵之嵐

- SLG
- JWIN95
- KSS
- ¥9800

提到相撲，要玩相撲遊戲，有些基本規則與相撲的由來是不能不知道的；相撲是日本的國技，日本人對這種運動瘋狂的程度簡直…是我們無法想像的。他在日本的歷史相當悠久，可追溯至神話時代的相撲故事，但使日本人家戶喻曉的相撲比賽，卻是距今一千六百多年前，大力士『野見宿彌』打倒壞蛋『當麻蹴速』的故事，也因此，後世奉『野見宿彌』爲相撲之祖師。而相撲的三大禁忌，玩家們卻不可不知。一、不可出拳直擊對方。二、不可相毆。三、不可正面踢腳。知道規則後，才能開始進行遊戲，當人家的老師，調教新的相撲選手喲！

選手各項資料表

玩家必須擔任教導新弟子的重任，使自己經營的相撲會館橫綱（即一級力士、冠軍之意）輩出，培育出有名的相撲選手。剛開始，玩家的營運資金是有限的，必須在有限的資金範圍內添置設備、還必須慧眼識英雄的挑選、獲得新弟子，不僅如此，尚有女將、世話人、若者頭、甚至後援會等的存在。而培育選手會發生的事件有廢業、連夜逃走、轉職、受傷、生病、戀愛、所屬選手優勝、大關昇進、橫綱昇進、斷髮式等多種事件；另外有各選手資料表、親方（即玩家扮演的會館）資料表、其它競爭會館的資料等等，從這些資料中，徹底分析一年中六次的比賽到底勝算有多大。遊戲中對於對戰實況的描繪栩栩生動，就像是親自觀賽般的令人緊張；對於自家會館經營狀況是成長亦或衰退…，不是只有自己喔，連其它競爭對手有何變化也能看出。大量的動畫畫面使得培育選手的過程不至流於單調。



力士入門

稽古



番付編成

由於相撲每年有六次比賽大會，稱之爲『大相撲本場所』，每次爲期十五天，因此遊戲的本場所設定爲1月（初場所）、3月（大阪場所）、5月（夏場所）、7月（名古屋場所）、9月（秋場所）、11月（九州場所），比賽就在這六個場所舉行。遊戲流程爲力士入門（面試新的志願入會者，每日不限次數）→稽古（選手練習）→本場所（在本場所中，可對所屬選手說些應變的對策）→番付編成（一場比賽終了後，就能確定比賽的流程，而公佈下一場比賽的對手）。

好了，各位讀者們是否對這遊戲有稍微的認識了呢？是否也想試試能培育出什麼樣的選手？這款遊戲目前已於日本上市，相信不久後，玩家就能親自培育出知名的相撲選手了。

●ちびまるこ●







大戰略

●SLG
●JWIN95
●SYSTEM SOFT
●￥9800

對許多熱愛戰略遊戲的玩家而言，SEGA的大戰略系列是個不可多得的好遊戲，也因此國內先後出現了超級大戰略以及台海戰爭等類似的作品，不過談到大戰略的始祖則應屬SEGA在其遊樂器上的作品，但在WIN95出現以前，PC上能玩到的就只有日本的SYSTEM SOFT所製作的大戰略系列作品。當時曾由代理商琪珊引入國內，稱之為大戰略DOS/V（也就是由DOS/V改版而來），算是PC上大戰略遊戲的始作甬者，同時在國內也掀起一陣狂熱，儘管SYSTEM SOFT名氣遠不及於SEGA，但是遊戲的內涵絕對不比SEGA的大戰略遜色。在大戰略DOS/V中帶有嚴重的抄襲成份，而SEGA在進入WIN95市場後更是迅速地推出了大戰略V以及DX版本，對SYSTEM SOFT來說真是空前的挑戰！

友善的操作介面

筆者在玩過大戰略Master Combat（以下簡稱爲MC）後，只有一個感想，雖然大戰略V的武器系統相當地講究，也比較先進（這是吸引玩家的原因之一），在作戰的眞實度上有著極高的評價，不過MC引進了十分友善的操作介面，在遊戲中處處可以感受到體貼玩家的設計，相當於此，大戰略是完全居於劣勢的。來看看捲土重來的SYSTEM SOFT是如何打贏這場仗的。

精彩的故事情節

首先在故事方面，MC以完全不同於以往任何一個大戰略遊戲，那種只有一場又一場的戰役，絲毫感覺不到遊戲脈動的安



片頭動畫

排方式，而改以劇情式的鋪敘，配合戰略地圖來帶領玩家完成任務。優奈特擁有一個位於優那與春大陸交界處，被稱之爲臼的殖民地，然而在100年前臼脫離優奈特的統治獨立，但仍與優奈特間存在著密切的軍事、經濟關係。在世界兩大強權勢力擴張，北方大國伽諾夫邦和南方大國古洛夫間逐漸形成對立之勢，與古洛夫一直有著往來的優奈特，在技術、經濟、產業上獲得了相當大的好處，關係愈形密切；另一方面，伽諾夫近年來不斷擴張領土，併呑了優那大陸



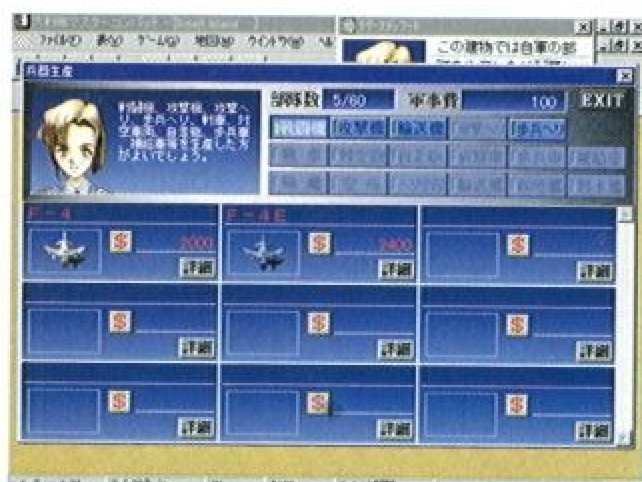
勝利的條件是佔領敵軍司令部

的三小國。兩大連邦間一直存在著相當微妙的關係，從早先歐朗大陸的歐斯特普拉戰爭開始，歐朗大陸各國在伽諾夫的侵略下，紛紛與古洛夫結盟，使得古洛夫得以進出北方世界，兩強間的對立關係自此更加鮮明。在一段簡單的文字說明之後，一位可愛的副官會詳細地說明遊戲的目的和進行方式，讓玩家可以迅速地熟悉整個操作環境。

百分百的體貼

打開武器生產選單，你會發現每一種武器除了詳細的文字說明，還有3D的動態展示圖形，在

遊戲之餘還能夠對許多的武器做進一步的認識。再回到戰略地圖上看看，MC在圖形的表示方式上善用了顏色描述，除了敵我佔領的據點顏色不同之外，中立的據點是以白色來表示，可以補給的地方則會加上綠色的框框，在攻擊的時候會做戰況預想，如果有十足的勝算時，會以藍色表示；反之如果是一敗塗地的話，就會以紅色來表示。



兵器生產的清單，從這裡可以看到兵器的詳細說明

在作戰地圖上，不同的地圖顯示（大、中、小三種）也會出現不同的處理方式。例如小模式中的軍事單位，在點選時會變大浮動，這樣可以清楚地看到所選擇的是什麼部隊，如果眞的看不清楚，也可以把游標停在圖像上稍待一會便會出現文字說明。在畫面的捲動上有兩種方式，習慣於視窗捲動的玩家可以在方框內移動，而喜歡捲地圖的人也可以按住滑鼠捲來捲去，常用的功能鍵也全部放在上方的快速列上，



武器介紹是以3D配合文字說明的方式介紹

簡單明瞭的操作方式和色彩的應用，給人一種相當不錯的感覺。

熟悉的戰鬥系統



累積足夠的經驗值後就可以升級了

MC導入的戰鬥模式是傳統的大戰略戰鬥方式。在經濟面的考量上，大戰略系列向來是以城市收入爲主，單純的經濟環境，讓玩家可以在作戰上集中心力。武器的多元化也是此類遊戲的一大特色，特別不同的是，以往的大戰略都是越後面的場景中，會出現越強的武器，而MC採用了升級的系統，除了作戰單位會隨著經驗的累積而升級之外，科技實力也會提升，戰鬥中和獲得勝利後都有升級的機會，玩起來非常有成就感。

遊戲中使用的戰鬥方式有三種，如果玩家的機器速度不夠快的話，可以選擇不表示或是簡單表示，如果是PENTIUM級的機器就可選擇3D的作戰畫面，這種戰鬥畫面在狂島浴血2000中受到許多玩家的喜愛。在3D畫面盛行的今日，SYSTEM SOFT也不能免俗地來湊湊熱鬧，畫面的品質算是普普通通，還算過得去…。



這位是負責協助基本訓練的莉莎妹妹

看到這裡筆者相信大家對MC這個遊戲應該有個大概的認識了，那麼這個遊戲到底値不値得一玩呢？其實在JR列車中，很明顯地比較傾向於介紹性質，希望大家看看不一樣的遊戲文化。MC在大戰略的陰影下仍然能夠打出自己的一片天空，以它的操作介面和整體設計考量上來說，娛樂價値絕對不亞於SEGA的大戰略。



簡易和真實的作戰畫面，類似於狂島浴血2000

如果玩家們想要玩這個遊戲的話，還是得準備好J-WIN95，不過一想到中文是國人常用的環境，在這種情況下當然是以CWIN95爲第一考量，而且如果要裝兩個WIN95對許多人而言似乎有些困難；但不用擔心，如果你眞的很喜歡JR列車所介紹的遊戲，卻又苦於不知如何裝設兩個以上的WIN95的話，現在可以趕快去找一套JWIN95了。筆者會在近期之內寫一篇同時安裝兩個以上WIN95的文章，先透露一下，快點去找OS/2的開機磁片（有兩片）或者是SYSTEM COMMANDER（V2.1版以上），免費的WINBOOT也可以，總之要記得有JWIN95就是了，興奮嗎？那就祝我早點把畢業論文完成吧！

●RXZ●







萬獸之王
魔導王の試練

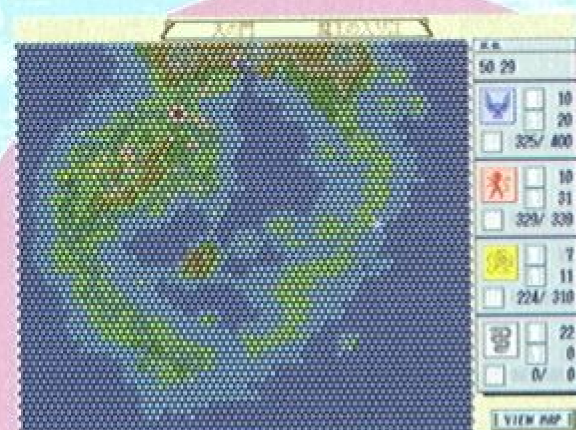
●SLG
●JWIN95
●SYSTEMSOFT
●￥9800

對於遊戲齡已超過一定年限的玩家而言，有些事是不會忘記也根本忘不掉的，尤其是一些知名系列的歷史。如：任天堂的瑪利歐系列及薩爾達系列，SEGA的夢幻之星系列，史克威爾的太空戰士系列，艾尼克斯的勇者鬥惡龍系列。筆者相信，這些遊戲就算出現在其他平台上，也會有人以擁護者的身份跑去購買，而今天要介紹給大家的，就是一個已擁有十幾年歷史系列的萬獸之王（MASTER OF MONSTERS）。



這次的戰鬥圖（圖內為兩隻火龍）

說實在的，筆者本身也不是一開始就接觸這個系列，記得當時是先從任天堂版的開始玩起，由於畫面跟音效尚屬未成熟的狀況，攻略完之後，對遊戲本身並沒有因此產生很深刻的印象，後來碰巧又玩到了MD版的萬獸之王，從此就陷入了萬劫不復的境界。因那時作戰畫面已昇級至動畫，雖然只是兩三個動作，但卻能令一群玩家感動不已，而後來又發現敵我雙方的作戰單位（魔獸），會因等級的提昇而改變位階（轉職），更使得大戰略系列瞬間就被拋至九霄雲外了。



戰場縮小圖



決定陣營的瞬間

經過數年後，本系列終於出現在家用電腦上（最早期的PC9801上也有兩套，不過由於筆者未能有機會拜見，故裝作不知道），只不過工作平台是在DOS/V上，所以各方面均有了大幅度的成長，但也多了不少讓人抓狂的設計。而兩年後的現在，其續作就以WINDOWS 95平台和各玩家見面，也就是我們今天的主題－魔導王的試練（以下簡稱爲魔導王）。

與前面幾個作品比起來，魔導王很明顯地改進了不少地方，在難度方面，這一次分成五個劇本，有爲了新手而設計的練習關，也有讓老將也能爲之哀嚎的進階關卡。在開始選擇劇本時，系統會將××顏色的××陣營，以及屬於什麼等級（上級、中級、初心者）一一列出，讓玩家量力而爲。而戰鬥畫面方面，捨棄上一代的鳥瞰式戰鬥，而回復成使用MD版時的側視畫面，也將敵我雙方的生命力及經驗值列出來，並在戰鬥開始前，先將敵我的



簡易戰鬥時，輪到敵方行動

人數

點三方面的死亡

戰鬥結束，清



劇本選單及難度說明

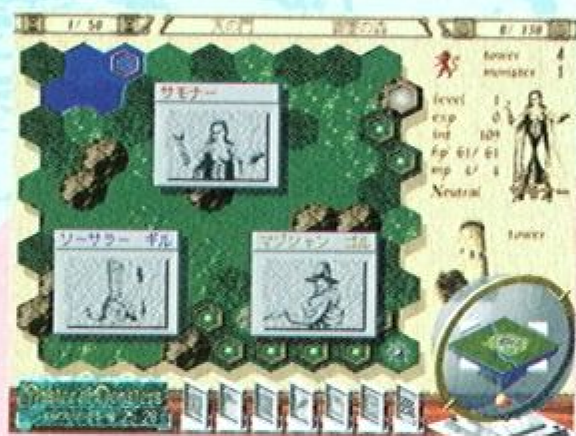
地形優劣比以紅綠燈的方式顯現出來（良好的地形是綠燈）。



一次召喚的上限

各類作戰單位對地型防禦效果一覽表

玩過上一代的玩家應該都還記得，關於地圖方面的惡劣設計，共計三大張的地圖（天界、地界、人界）都要一一走遍，有不少人半途就宣佈放棄了。但這次的關卡數並沒有顯著的減少，而是將其分散到五個劇本中，而每個劇本各有其劇情及不同的敵人，由於我方所屬陣營的不同（秩序、中立、混亂），在每個戰場所能召喚出的魔獸也不同，所以在能召喚的時候，請在能力範圍內盡量召喚，以免在需要時英雄無用武之地。不過由於作者考慮到均衡性的問題，能帶過關的魔獸只有四十隻，請小心運用這項資源（帶過關的魔獸，依照慣例會保留經驗及等級）。但是製作小組也考慮到玩家的愛將、萬一半路陣亡的問題，所以每一關所召喚出來的魔獸，等級都會平均上昇，以免玩家玩不下去。



戰場上的敵軍首領

戰鬥結束的大獎賞

但這次的設計還是不能盡善盡美，以下就是歸納出的缺點：

①我方首領的等級必須自己練，雖說每個關卡結束時，所有在場的作戰單位（魔獸和首領）都會有獎賞（新設計，能活著過關的單位，每一隻都會有經驗值，越後面越多），但是如果只靠這麼一點經驗值，根本無法升到高等級去學大魔法，演變成首領也必須搶經驗（不搶也可以）。但是由於首領的智力決定了基本法力，所以玩家到了後期是沒有高階魔獸可以召喚的。

②與前一個作品一樣，隱藏的物品散佈各處，如塔、魔法泉和道具，任何地點皆可能會發現。

③各種族之間的差距越來越大，由於維持費是以魔獸本身的智力（INT）來計算，對於天使系的作戰單位自然沒辦法叫太多，但是對方又經常派一大堆靈體系過來搗蛋，實在是…（維持費不夠怎麼辦？當法力不夠支付維持費時，耗費最多的那一個單位就會反叛，變成額外的勢力）。

其實，對於沒有接觸過的玩家而言，筆者倒是蠻推薦這款遊戲的，因為這個系列中的作戰單位個性都簡單明瞭，對幻想世界的生物只要有些了解即可，不必像大戰略系列般要背兵器表。而在遊戲中也有魔獸一覽表可供查詢，但是已變得不是那麼重要了。而各位接觸過的老將們，趕快回營吧！這裡有許多卑劣的敵人等著我們去打倒，很多的秘密等著去發掘（比如說：各種族一覽表有很多地方空白，而空白之前寫的都是特殊轉職，也就是說…）。總而言之，言而總之，如果玩家們有時間的話，趕快來陪



飛行中的天使軍團

隨著劇情地圖越來越大



背叛的部隊－墮落天使

●宇宙海盜●





●SLG
●JWIN95
●翔詠社
●￥9800



姬百合忍者學園

歷史背景

忍者是日本相當古老的行業。日本戰國時代時，忍者曾有一段相當長的時間，活躍於幕府舞台上，而其工作任務就是替主人暗殺對方首領、竊取各類機密文件、滲透至敵國民間或破壞軍事設施等，類似這種非常人可完成的任務。直至戰國末年，德川家族有鑑於忍者的可怕威力，竟下令屠殺當時最大的加賀派與伊賀派忍者，所謂狡兔死、走狗烹，不管在任何國家都是一樣的。

然而在現代也就是平成年間，政府竟又決定設立一所忍者學校－國立姬百合忍者學園，以因應目前社會上過多的暴力團體、反社會組織的破壞行爲。但奇特的是，這所忍者學園只招收女學生，主角您則扮演一名潛伏在此學校的女忍者，奉命暗中保護三名古家族的遺女，而這三名女忍者又各有著不同的個性，玩家須在短短幾年內完成忍者學業，並保護三名女忍者順利畢業，當然個人修爲的高低就是遊戲結局不同之處囉！

遊戲架構

忍者學園乍看之下彷彿是一套養成遊戲，但仔細玩下去就會發現這是一套養成類型結合文字冒險型態的新玩法，整個遊戲可分成三部份：

①首先是進入遊戲時的養成部份，在這裡時間是以一週爲一單元，在每一週中玩家可以安排八種不同的課程，分別是書道、物理、化學、醫學、體術、法術、兵法與武術等課程，但八種課程的訓練對相對應參數的影響，似乎缺少了一些交叉性的增減變化，但玩家不可輕視這裡的訓練課程，因爲每個月月底的訓練任務，都有可能同時需要兩三種能力值，而不同的任務對能力的要求也有所不同，但一般玩家最常犯的毛病即是僅僅鍛鍊武力值，若是如此，極可能會在訓練中無法擔任特殊的任務。

而遊戲中不時會穿插一些以文字冒險方式來進行的過場關



一週課程安排

午餐時間

醫術研習

卡，這些關卡中有的是同學之中打掃時要不要互相幫助的問答，有的是共同回家的詢問，這在平淡的訓練過程中，算是增加趣味性的一些小插曲。

②第二部份則是禮拜六下午的自由時間，在這段珍貴的自由時間裡，玩家可以待在家裡休息。有一次筆者扮演的忍者生病了，在家休息時就會有其他感情較好的同學來探望；另外還可到商店街遊玩，在那裡經常會有機會遇到朋友，如果玩家想不開，想增強實力的話也可去進行忍者特訓，以增強與忍術相關的能力值。除此之外受您保護的三位美眉，沒事時也可與她們談談天、打打屁等。



本週的成績單

③遊戲第三部份則是週日驗收成績的時候，這時玩家便可一窺與每位同學成績的差異了。另外尚可打電話給三位次要女主角，但看不出對遊戲的進行有何幫助，可能是遊戲中另有隱藏的參數是有關於友情的。另外的一個指令則是與三位次要女主角其中一位共同進入夢中，在夢裡玩家便有機會了解這些女孩的心願或困惑。

人物描寫

遊戲中共有四位女性是貫穿整個遊戲的靈魂人物，筆者分別介紹如下：

楓－玩家扮演的主角，從小就由義父葉隱家族扶養長大，是一位年輕而且可愛的小女生。

月葉－久野家族的養女，個性相當地內向膽小而且害羞。

霞－藤木家族的養女，身世如謎，無人知曉，個性相當的勇敢而且豪爽，就像男孩一般。

深雪－遠野家族的養女，是名千金小姐，個性相當溫柔體貼，擅長家務事，喜歡打掃。





我是月葉，請多多指教！

喂！深雪，少喝酒啊！

另遊戲中有不知火遙、伊勢丹、白瀨櫻華等三名同學，他們亦敵亦友般經常會與你競爭但也時常幫助你。

這款遊戲筆者覺得稍嫌沈悶了些，既無一般養成遊戲訓練時的小動畫，也無細心設計的各項參數設定，全部皆以一張平面畫代替。在休假時可以進行的活動更是少得可憐，至於一些訓練任務就更無聊了，竟大部分是以能量棒加語音帶過去，這種如此偷懶的手法在日本遊戲中倒是少見，而課程之間的差異性也不太明顯。事實上筆者玩至後來已經相當沒有耐性了…。



各項實地訓練任務

這套遊戲最另筆者欣賞，也是唯一的優點就是語音配得實在太好了，女主角楓那一貫活潑可愛的聲音，月葉那種超級符合個性的低音，說話不清楚甚至發抖的語音，而霞那豪邁直爽的配音也襯托出霞的外貌，最精彩的就是深雪的配音簡直好到沒話可說，隨便一句早安或再見，聲優就是有辦法以一種古時女子說話時，音調拉的長長的發音法來配音；像深雪這樣的語音，在這款遊戲中簡直可說是奢侈的享受。而遊戲的背景音樂僅能說是普通，由於遊戲設計不佳，似乎背景音樂也跟著不出色了，但開始處有音樂播放點唱機也算是蠻方便的設計。

多重式結尾

這個遊戲能讓筆者肯定的就是這些結尾都做得很差，一張靜止畫面加上一段文字敘述就結束了。筆者花了很長的時間玩這遊戲，但盡是無意識的按滑鼠鍵，而結尾時的表現眞是太…令人失望了。

姬百合忍者學園與其他類似的遊戲相比較，很明顯地相差非常的大。而最近日本市場一片養成遊戲風潮，筆者建議喜歡養成遊戲的玩家可以玩玩其他公司所出版的遊戲，若是遊戲新手還是從美少女夢工廠開始玩起吧！

●JOYHO●







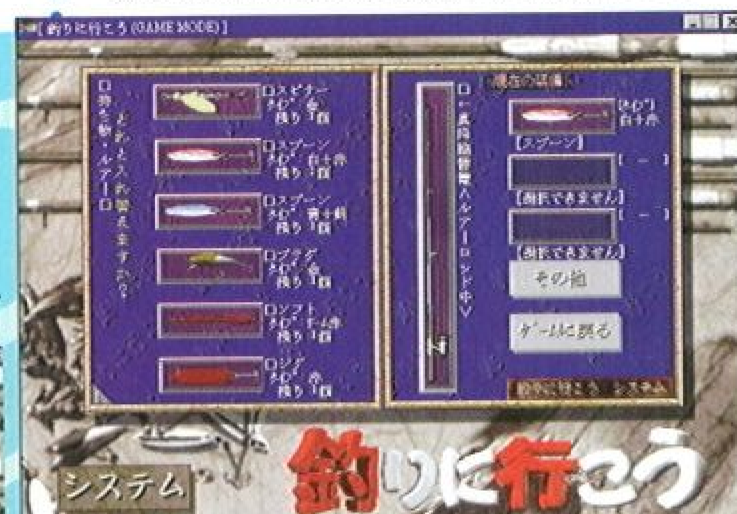
釣魚物語

- SLG
- JWIN
- ガイアエンタテインメント
- ￥7800

釣魚是人們的主要休閒活動之一，但釣魚遊戲在PC上還是歸屬於運動類中的另類遊戲，其中的主要原因是目前的釣魚遊戲不多，且基於擬眞的因素，釣魚遊戲普遍不好上手，也沒有一定的規則，讓現實生活的釣魚狂在電腦中揮竿，往往會得到遊戲不像眞實釣魚的感嘆，而釣魚生手普遍的現象則和現實生活中一樣手忙腳亂，爲了搞清楚如何下竿、揚竿、捲線等等，就得耗掉一大段的時間，值得慶幸的是，本遊戲是筆者玩過最簡單，或說是最簡化的釣魚遊戲，在本遊戲中，釣魚不需要有太大的學問，唯一的考驗是要有嘗試錯誤的耐心。

村落是各類遊戲約定成俗的整備裝備之處，在整妥裝備後，移動滑鼠信步往河川『點』去，發現除了一個湖釣場外，整條河川規劃爲四個釣場，每個釣場分爲四個釣點。進入釣點後，來到畫滿方格線的河川水域前，水面雖看不到魚影，但每個小方格都算是一個下竿點，用滑鼠游標點選便算完成了揮竿的動作。畫面在秀出一段待魚動畫後，會傳來吃餌的魚訊，這時要儘快的點取揚竿的ICON，在確定上鈎後，不斷地用滑鼠游標連擊捲線ICON，經過不到十秒的奮戰，魚兒便手到擒來，雖然還算有點成就感，但仍不似其他釣魚遊戲中滑鼠或搖桿左拖右拉般地刺激暢快。

本遊戲是不限於單一魚種與單一釣法的釣魚遊戲，就釣法而言，共分爲脈釣、假餌釣、毛鉤釣等三種釣法，在村落的釣具店內，每種釣法皆提供了三種釣竿可購買。沒有使用捲線器的脈釣法，也就是一般的浮標釣，是以生餌爲主，這種釣法以緩水流的河川爲主；假餌釣則是使用甩竿加路亞，是目前最流行的釣法，可說是湖釣河釣兩相宜；毛鉤釣則在水流愈是湍急的河川中愈能發揮其魅力，製造模仿昆蟲外形





▲組合釣具的畫面，圖中為假餌釣裝備
◀河邊村落的建築物分佈圖







▲規劃為小方格釣點的水域畫面
▶脈釣法浮標漂游的待魚動畫
▼散布於河川與湖泊的各釣場



魚兒出水的興奮時刻



毛鉤釣眞人演出的待魚動畫

的毛鉤也愈來愈像一門藝術。

這三種釣法學問不同，但在本遊戲中卻沒什麼分別，玩家可以在平靜的湖面釣點用毛鉤釣拉起大魚，假餌釣的路亞也能在湍急的河川水流中頗有斬獲，最難以置信的是，在選擇釣點下竿後，等到待魚動畫播完後，魚訊便有如中原正點報時般準確的傳來，而且屢試不爽。雖然每種釣法的待魚動畫都不同，但也只能當作過場動畫看待，在揮竿百次之後，單調乏味的動畫不禁令筆者腦袋沉重地也在電腦前釣起魚來了。

遊戲分爲兩種模式，一是練習模式，一是劇情模式，前者給予玩家較多的資金，讓玩家自由地在各釣場垂釣，後者則是前者的劇情加強版，主角是以一名喜愛釣魚的上班族身份登場，在挑選三名美眉其中之一爲伙伴後，便報名了村落所舉辦的釣魚大賽。大賽是以大尾獎爲主，只要連續六天皆能釣起最大的指定魚種，就能看到最後的結局，本模式最大的挑戰是不同的指定魚種必須使用不同的釣法，玩家也必須注意使用的釣餌是否能吸引指定的魚種。攻略上最耗時間的部分是在各釣場中尋找各指定魚種的最佳釣點，這是一段在各小方格間嘗試錯誤的艱苦歷程，還好釣起非指定魚種時可拿到小鎮賣錢，然後再將手邊的釣具升級，中魚率也因此逐漸提高。

值得注意的是，本遊戲的攻略法並不能只在釣技與釣具上下手，劇情的進展是以事件爲主，事件的發生與否則影響玩家是否能釣起眞正的大魚，而且事件的攻略法趨近於單一模式化，主角身邊的美眉伙伴會提示你目前的目標，一般的流程是，先釣起大物級的指定魚種讓主辦單位計測後成爲第二名的釣手，而排名第一名一定是主角的冤家，黑部大介，這時千萬不要傻傻地回到自己發現的釣點妄想釣起更大的魚，這樣的話釣一百年都釣不到，反而要到各釣場閒逛，與其他的角色交談並幫其解決問題，一般的情況是幫其他角色釣起特殊的魚類，然後得到眞正魚王級大魚的釣場所在，有趣的是，玩家先前也許在該釣場早已艱苦奮戰卻一無所獲，等到事件發生後再來時，卻是到處都可釣起魚王級大魚的奇怪現象。



在大會中排名升至第一！

驚天動地的最後一釣，黑巴斯王出水！



選擇伙伴的畫面，三個美眉任君挑



大魚雲集的可觀釣果



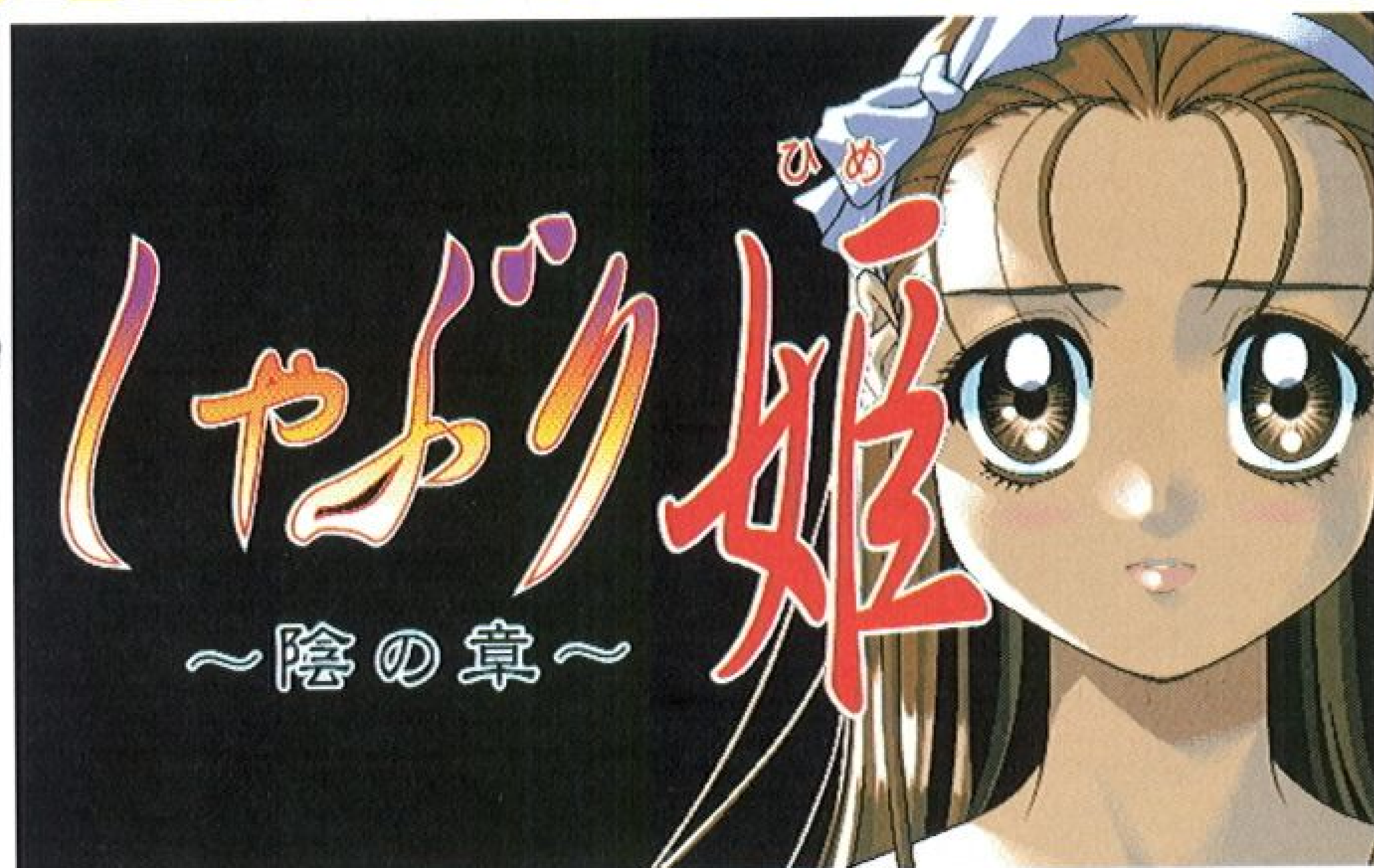
打敗狗兒獲得大魚的釣場情釣

綜合來說，本遊戲是一套擬眞要素很低的釣魚遊戲，或說是以釣魚爲故事背影的日式AVG。筆者在經歷長時間的豬八戒玩電腦，裡外皆釣魚的瞌睡經歷後，原本還能退而求其次，抱著釣翁之意不在魚的期待，希望至少能在破關時看到一些養眼鏡頭，爲本遊戲單調的內容增添一些意外的色彩，但這僅存的希望在釣起最後那隻超過兩公尺長的黑巴斯後破滅了…。簡略的製作人員唱名謝幕動畫，像在譏笑筆者的邪惡用心，筆者在經歷這番嘲諷後，當下就封印了本遊戲，到釣蝦場修身養性去了！

●何布●







- ●AVG（18禁）
- ●Mink
- ●PC9801
- ●￥8800

如果讀者們記憶猶新的話，應記得前幾期爲您介紹過的「ぺろぺろ CANDY～陽之章」吧，深信其獨樹一幟的遊戲風格與諸多「特色」，必定令您沉迷其中，久久不能自已。如何，夠含蓄吧？而這次要介紹給各位的，正是這足足讓玩家心癢難搔、望穿秋水長達半年之久的續作－「しゃぶり姫～陰之章」。雖然稱之爲續作或是下集，但二者在劇情上卻完全沒有關連，相同的是採用了同樣的遊戲方式與系統架構。且更令玩家欣慰的是，在美術與畫面尺度的表現上絕對承襲了前作的風格，甚至有更突出的表現。只要您是前作的狂熱份子，本遊戲一樣會讓您愛不釋手。就暫且將繁忙的壓力與不愉快的物事拋諸腦後，放縱一下自己的身心吧！


串場小動畫

遊戲的主角是一位年輕的職業攝影師。在某次攝影取材時不幸遭遇山難，卻意外地發現了深山中與世隔絕的洋館。館中住著溫厚的老紳士與一位美麗的少女，主角便在他們熱切的照顧下留了下來；就這樣過了一週，直到某日老紳士突然出現在主角面前，要求主角爲其達成人生最後的願望。內容是老紳士希望能藉由主角之手，在他有生之年培養其孫女成爲色豔兼備的眞正女性。對於這突如其來的要求，主角備感苦惱與困惑，玩者要一步步地作出選擇與回答…以上大致是遊戲的故事背景。


↖老紳士與少女


←深山、夕陽、美女…嗯…別有一番感受！

在前作中玩家大可不必理會劇情發展，反正怎麼玩都一定有美好的結局；但這次可不同了，遊戲中所安排的事件與劇情會隨著玩家選擇的指令而有所變化，一個不留神可是會導致Bad


↑內向含蓄、優柔寡斷的姬乃


↑總合評價畫面


←事件之一

→姫乃活潑的一面

↓戲水之樂



Ending的結局喔！玩過前作的都會知道，遊戲中最有趣的地方莫過於指令可依個人喜好加以變化組合，此次也不例外，據估計，不同的路線組合可達四百條以上！隨著遊戲完成的進度適時會有新的選項出現，與前作相較下更提高了遊戲的可玩性。此外也新增了各類屬性數値，藉由對話與課程內容來增減，綜合各項數値而算出「完成度」。不似前作唯一的指標只有光靠對話來提昇「好感度」，這也使得這簡單不過的遊戲內容多添加了幾分深度，此外多重結局的架構也使得自由度大為提高。

遊戲的製作水準維持著Mink公司向來的高品質，尤其在圖形方面，更是反應了該公司達到顛峰的極致表現。無論在原畫、構圖、用色、光影等處理上，實已達到十六色CG的最高境界，絕不讓elf公司的美術專美於前（事實上，二家公司也頗有淵源）。圖形回顧的功能是玩者最需要的，可說是此類遊戲的標準配備之一，很遺憾地前作並沒有提供此一功能，爲了不讓廣大的支持者失望，遊戲中不僅讓玩家有「全套」的享受，還加以分門別類，自取所需，皆大歡喜。

音效部份就如同前作一般，全程配有語音，配音相當清晰且情感豐富，若嫌等待時間過長的話也是可以關閉的。另外本系列作品在主題表現與角色個性塑造上可說是非常成功，如前作是「陽之章」，女主角形象便是外形甜美、開朗外向的活潑女孩；而本作屬「陰之章」，乃是呈現全然不同的另一種風貌，女主角內向而靦腆、較爲注重心理層面之描述。所以說啦，曾接觸過前作的玩者絕對不容錯過如此精彩之續作，因爲兩者雖有相同的遊戲架構，卻有截然不同的風格呈現。

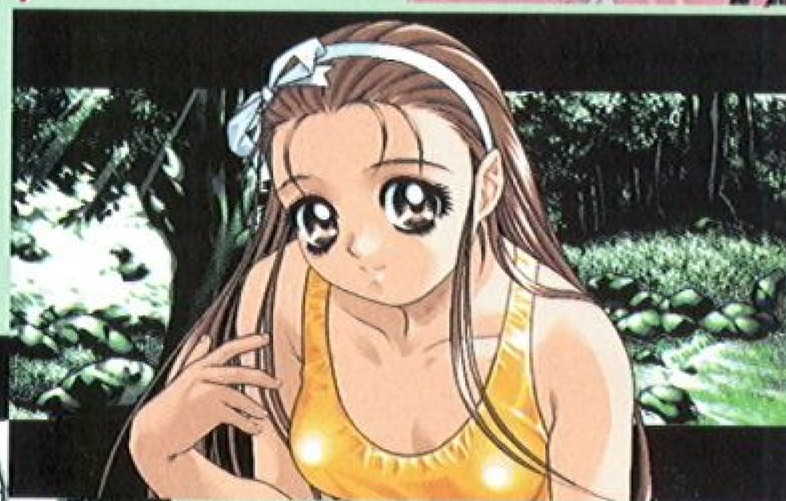
面對日益萎縮的98遊戲市場，這款遊戲的出現就好像那美麗的夕陽吧，沒有人知道它何時會消失，但也綻放出最後的光芒。「しゃぶり姫」目前只發行98磁片版，擁有98的玩家當然不容錯過；沒有的人也不必失望，暫且先望梅止渴一番，Windows95版本預定於九月上市。

●朱原弘●



↑最後的結局

↓→↗姫乃的各式扮相











●AVG（18禁）
●SCOOP
●J-WIN95
●￥8800

唉～…我們的主角又在嘆息了，誰教他哪個不喜歡，偏偏喜歡上那高雅脫俗、高不可攀的西塔院家大小姐。好不容易將奮戰一夜的情書，鼓起勇氣遞給她，她卻連看也沒看的掉頭走了…怎教這期待初戀的慘綠少年能不爲之心碎呢？這可憐的男孩不是別人，正是玩家您在遊戲中所扮演的角色。由上述的劇情不難猜想出這遊戲名稱的含意；故事還沒說完呢，主角在失魂落魄之餘，便前往保健室，向任職的乾姊姊傾吐心事。這位豪爽的大姊一再地鼓勵主角要重拾信心、面對現實，斷無不成之理。於是在主角受創的心靈裡，重新燃起了一線希望，就在眾親友的激勵與特訓之下，排除萬難，一步步往西院寺家的大門邁進…。

這是一個多線劇情、多重結局的戀愛文字冒險遊戲。遊戲的原版包裝相當地單薄，僅有一薄薄的紙盒裝著，拿到遊戲時還眞覺得錢花的有些不甘心。不過遊戲內容與品質可眞不含糊，也在此與大家分享。首先要豎起大姆指稱讚的，是超高水準的畫面與圖形。擔任原畫的是近來逐漸走紅的白米玄先生，其代表作品相當地多，而筆者以爲這是其表現最爲出色的一部。誠如各位所見，超強的原畫配上美麗的256色圖形技術，在畫面上的表現是無可挑惕的。除了靜態的圖形之外，遊戲中尙有交待劇情的部份動畫。動畫是以AVI的格式來播放，但動作之流暢、品質之佳，很難讓人與普通的AVI動畫聯想在一起。也因此，雖然只有短短的數段動畫，卻占掉了二十多MB的硬碟空間。

另外，高水準、高品質的全程語音亦是一絕，加上MIDI音源的輸出，輕快悅耳的旋律很容易地讓人的感情溶入遊戲之中。有了絕佳的聲光效果，也得要有好的劇本與良好的遊戲性來搭配，這點大家更是不用擔心，遊戲中的橋段與節奏掌握的相當的好，而最重要的是，該爲玩者服務的地方也絕不會吝嗇的。

在舉目四望皆是一片Win95風潮的日本遊戲市場裡，當然也有愈來愈多良莠不齊的情況發生。而SCOOP公司在轉換遊戲平台後，卻有更加出色的表現，不僅證明了該公司的實力，同時也向前跨進了一大步。在此強烈介紹本遊戲給讀者諸君，希望我喜歡的，您也會喜歡。

●朱原弘●


熱心的美術老師
青梅竹馬的麻里奈
有情人終成眷屬


男孩們的夢中情人


失魂落魄的瞬間



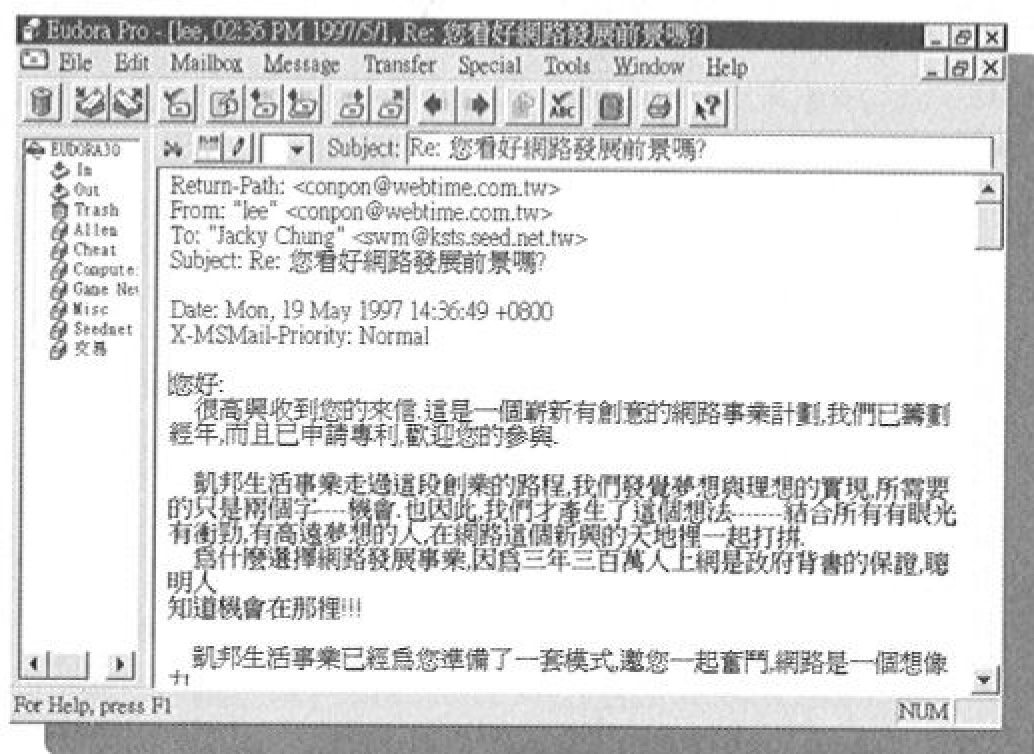
網路逍遙遊 Internet 黑講

●生蠔法蘭克

台灣網路之亂像

常用網路的您是否發現近來在news group上或者是BBS上奇怪的事愈來愈多了？您是否在某一天上線時，發現信箱裡堆滿了數百封，總量好幾MB的垃圾信？您是否常常收到奇怪的廣告信？您是否常在News Group上看到一些隨意cross post把整個版面弄得亂七八糟的信？您是否接過來自某人的恐嚇信件想回信卻發現對方的信箱位址是假的？您是否看過利用假的發信人住址在News Group上亂發信件的事？

事實上，自從InterNet變成了流行產品後，網路使用者菁英化的現像也在一夕之間消除，各種各樣的人紛紛上網，所以那些在現實生活中亂丟垃圾，為非作歹（好像太嚴重了點…）自以為是…等等各種醜態百出的人也順便溜上了這班車。不只是台灣的網路有這個問題，國外各網路最近也有一些這類的問題，他們把這類的信件稱之為〝垃圾信件〞(Stamp Mail)，在台灣更不用說了，政府和中華電信等ISP單位，每天口口聲聲說InterNet上商機無限，但是從來不負起教育使用者的概念，結果就是商人為了廣告，有心人士為了其特殊目的，把網路上的資料傳輸當成了私家車，搞得大家烏煙瘴氣。



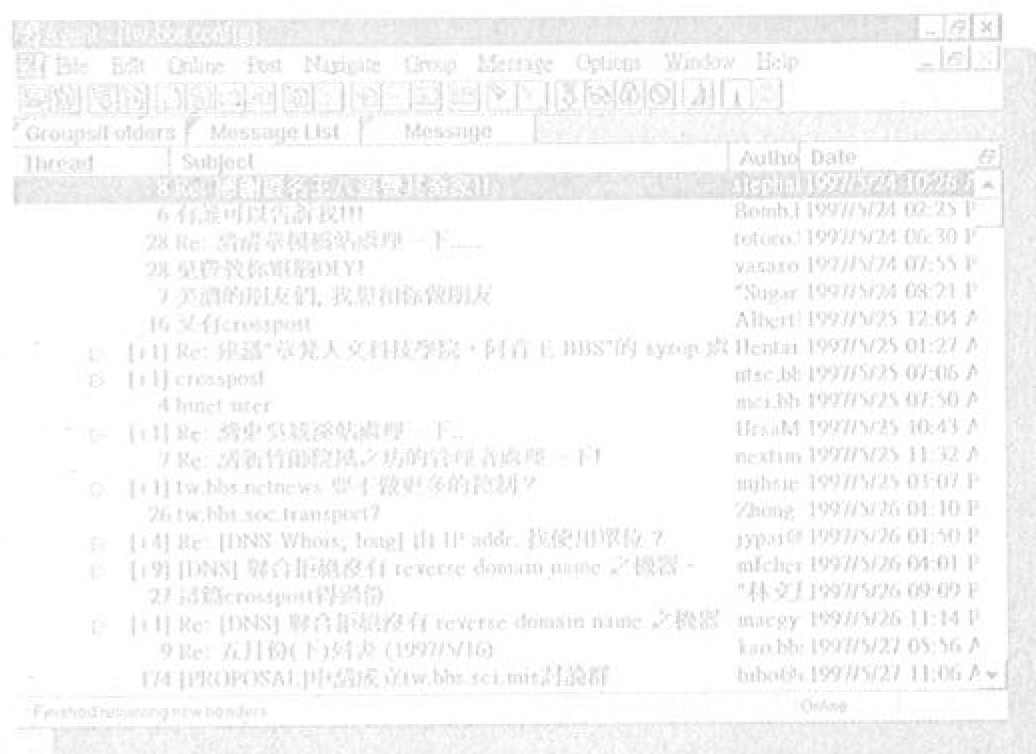
▲筆者收到的垃圾郵件之一"創業說明"

TANet的討論區，無論是News或是BBS（事實上，tw.bbs.*的news討論區，原本就是為了TANet上各個BBS的轉信版而設立的），都有一套行之有年的使用規範，所以若是任意跨版張貼（Cross-post）內容一樣的文章，任意張貼違法的文章（比如販賣大補貼），等等，都有一套不成文的罰則在的，當然，正常而言一般使用者應該是不會觸犯這些罰則的，但是對於少數投機分子而言可就不是那麼一回事了！這些罰則，在可控制的情形下，以該使用者的ID所發出的文章都會被TANet上由交大主導的管理機器砍除，若是該名使用者任意假造ID，（甚至曾發生過有使用者每天都能從某ISP公司騙到新帳號發信，一副打算和TANet管理者拼命的樣子），那麼，可能整個ISP的網域都會無法再和TANet進行信件互轉！目前為止，包括HiNET，DJNet等公司皆受過這種最嚴重的對待。（當然，有沒有人開始覺得很奇怪，這些公司為什麼弄不出一個專屬的討論區而得靠TANet的討論區吃飯？）

當然，在國內玩InterNet最早的大都是TANet的成員，（筆者也不例外），而TANet的討論區更是許多ISP公司賴以存活的〝血庫〞，只要有某家ISP公司無法連上TANet的News伺服器，大概也不用再開了，因為大部分國內玩家上網都是為了參與TANet的討論（尤其是住在校外不能使用校內網路上線的學生更是如此），所以ISP公司的管理者自然不能像過去一樣自外於網路之外，只要機器不當掉什麼都不做。過去有許多的案例都是因為對這類事件無警覺，TANet管理者找不到該網域的管理者而進行封鎖。這在TANet的Config版自然引起了極大的反彈！反彈者所持理由大多是TANet違反言論自由，侵害他人使用權等等。站在法律的觀點而言，這是根本站不住腳的！除非大法官會議出示決議說TANet違反言論自由，否則有關於言論自由只是一個虛無飄渺的藉口；至於TANet侵害該網域使用者的權利則要視該網域經營者是否有和教育部簽下什麼樣式的契約而定論，可惜的是，目前為止並沒有這種契約的存在。

那麼，ISP被吃死了？筆者勸各位不必這麼想，事實上，各網域間都有可能發生這種事（包括TANet上的server若是出了什麼問題，都會被其它學校隔離），因為各個網域之間，機器的所有權、管理權都是獨立的，你所發出的文章之所以能送出去讓大家看到，是因為別家公司或單位的管理者把硬碟和網路線拿出來服務你，否則，您的文章可是只會出現在您上線的公司的機器上哦！所以目前網路互連的規範未釐清前，選擇一個管理者肯負責，

肯教育新手的網路公司上線不但保障您也保障別人的使用品質！使用過一些Windows上網軟體的老手都知道，很多軟體都可以讓您亂塡發信者地址和ID，讓您寄出去的news文章或Email在發信人的身分欄位都是假造的資料，所以若是您的ISP公司管理者不肯負起這類責任，往後當您被其它網域使用者使用Email炸彈轟炸的時候，也別指望您的管理者會出面維護你的利益！當然，這些假信若是有心追查來源，都不難查到！所以有心人士也別得意得太快！對於手握系統管理權的人而言，要查到您根本就是家常便飯！



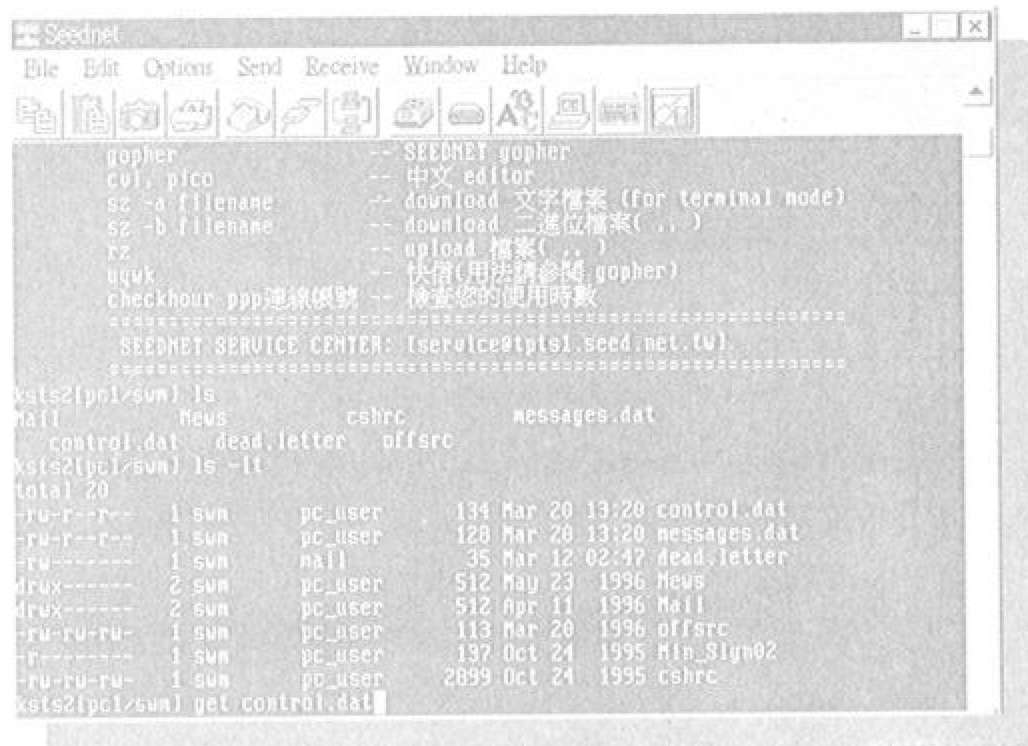
▲上New Group學學網路禮節吧！

追根究底，新上網的人對於網路的禮節及使用方法是最須要注意的！這在各個BBS站上都可以找到詳細資料！筆者在從前的專欄中也不斷提及，爲了您的電話費著想，也爲了您上網的心情著想，請詳細閱讀這些東西，不要造成別人的困擾！當然，有心關心這類問題的玩家們，也可以多多看看tw.bbs.config、tw.bbs.newsgroup等版面的文章！

SeedNet 的決斷

首先話說在前面，這可不是日本超人氣大Game:提督的決斷台灣SeedNet版…而是要提醒各位ISP的使用者，千千萬萬不要以爲大公司就會比較好！也千萬不要讓自己的權利睡死啦!!咱們軟世編輯部設在SeedNet的〝收稿中心〞就是因爲如此給搞得一團糟！

首先，我們先來看看SeedNet是一家怎麼樣的ISP公司，當然，大家都知道SeedNet是由資策會所成立的ISP，而SeedNet本身的做法，和HiNet一樣，不但賣線路給下游網路公司，也賣ISP門號給使用者。所以我們來看看一位ISP使用者的上網步驟：①撥電話②開始上線…呃…後面沒了…千萬別罵我在騙稿費！而是對於很多使用者而言，上網不過如此而已！所以SeedNet在今年四月初就暫停了工作站上除了Mail外的大部分的功能！包括從工作站telnet出去的功能，FTP的功能…等等，而且是對於已經附費的老使用者也一律如此對待！



▲準備就緒後，按下Ctrl+Z和bg指令，即展開背景作業，可節省不少上線等待時間。

於是，有人抗議，也有人問道：到底工作站是做什麼用的？爲什麼要爭成這樣呢？其實，善用工作站對於您的電話費是很有幫助的！比如說，今天您打算要從國內外某出了名的慢站捉檔案回來，若是您從工作站捉，只要您下好ftp指令開始捉檔後，您就可以按下Ctrl+Z，下達bg指令把這個FTP程式丟到背景作業，您就可以掛斷電話去做您的事了！若是您的信箱出了什麼問題，您也可以telnet到工作站上，把出問題的部分修好！（比如說如果您被人灌了許多封的垃圾信，您就可以telnet到收信的工作站上把這些信用一道指令刪除！不必再捉回自己的電腦上了！）甚至，如果您不在家中使用撥接上網路，或者使用別的ISP公司撥接上網，您仍然可以telnet到原本的ISP的工作站去整理信件。這些都是工作站開放telnet服務的好處！

當然，使用者付費的觀念是正確的，所以若是ISP公司一開始就對使用者所享有的服務按等級收費那麼是比較無爭議的。但是如SeedNet這次是以系統安全及無人使用這服務爲由將整個服務關掉，不管使用者已經繳了該繳的費用而強制剝奪他們的權益，則是一項很野蠻的做法！試想，一個號稱資

策會的機構竟然無法對自己的主機系統安全負責這成何體統？把這個責任轉嫁到消費者身上更是無理！SeedNet最近還搞了個飛機，就是預定今年四月完工的幾條國際T1線，因爲使用者對外連線的速度看起來還不慢，所以似乎有不太想完工的跡象…看來軟世的編輯們可能得學學人家拉拉白布條向SeedNet抗爭囉？

DES也瘋狂

猜猜最近無聊大學生最熱門的見面語是什麼？如果注意過上期的報導的話您大概猜得出來！那就是：你解了幾個Block了？

當然，台灣以可怕的經濟奇蹟力量，用數以千計的個人電腦勇奪Level2 domain冠軍最具代表性的，當然是TANet底下的各個有宿舍網路的國立大學！包括了交大、清華、中央、台大等等國立大學都在前十名的位置，交大更是拿到了Level3 domain的冠軍！當然，這次比賽的統計結果交大獲勝的原因也有人歸功於良好的網路管理，因爲DES key server在統計數量時，會使用機器的hostname及domain來計算，而交大的每一台電腦都有自己的hostname，不像其它學校很多IP都不能反查到hostname。

在台灣大規模出動後沒多久，沒想到位於北歐的芬蘭也開始急追直上，一直追著*.tw的尾巴跑，而且有幾台機器解DES key的速度簡直驚人，好像裝了專解DES的加密晶片一般！正當台灣方面努力追查這個問題時（刺探敵情乃必勝之要務嘛！），沒想到傳出了原來這些結果都是網路駭客們使用假造回報訊息的方式做弊達成的！所以送給芬蘭的key可能大部分要重算！

如何？看完這則新聞後，您下次再遇到有人說台灣學生如何抄作業，如何做弊，您大可以大大方方地告訴對方：這很平常！全世界的通病嘛！

網路逍遙遊 酷站一籮筐

●生蠔法蘭克

嗨！上期的酷站報報有沒有讓您覺得挖到寶了呢？這期生蠔法蘭克又上山下海的找到了許多傳說中的站台，請大家慢慢看哦！

小鷄也捉狂http://jc.dj.net.tw/egg/

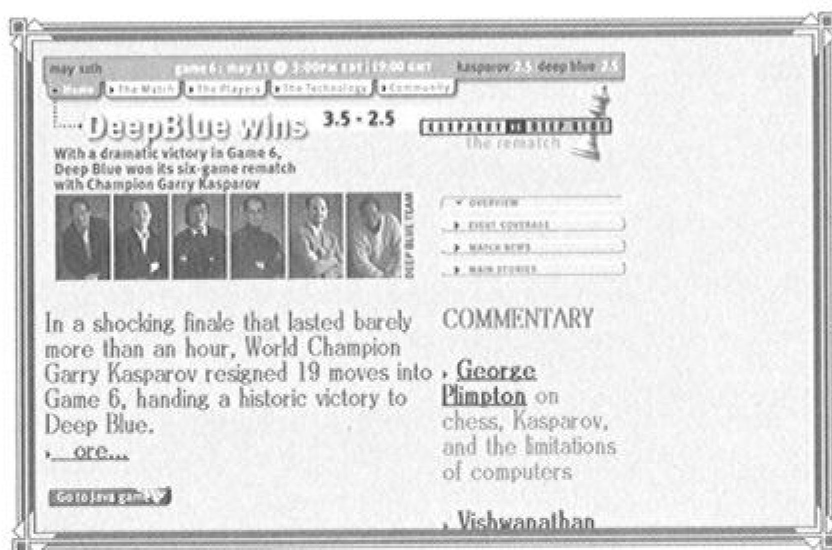
自從寵物鷄由日本紅向台灣後，相關的網站也開始出爐，這個寵物鷄基本飼養法討論站就是一個很好玩的站台，如果您想要知道一些飼養寵物鷄的心得和基本方法，到這裡來是絕對錯不了的！

當然，所謂的電子寵物，最早當然是在個人電腦上走紅的，早在這種寵物蛋沒出現之前，就有很多Windows的螢幕保護程式是讓玩家養羊養狗的，（後來還可以養女兒，沒忘記吧？）所以在電腦上要試玩寵物程式眞是易如反掌，而且種類繁多，不計其數，在這個站台，就提供了二個不同的程式讓愛養東養西的玩家們一次養個夠！一個是新版的恐龍蛋，另一個是利用Java寫的線上寵物鷄程式，讓您立刻就在您的個人電腦上養起寵物來哦！要注意的是Java線上寵物鷄是利用連結到日本站台的，所以在連線時請注意您的Proxy選項是不是有設定好，不然載入時會有點慢。當然，就我的觀點而言…還是比較喜歡養女兒…



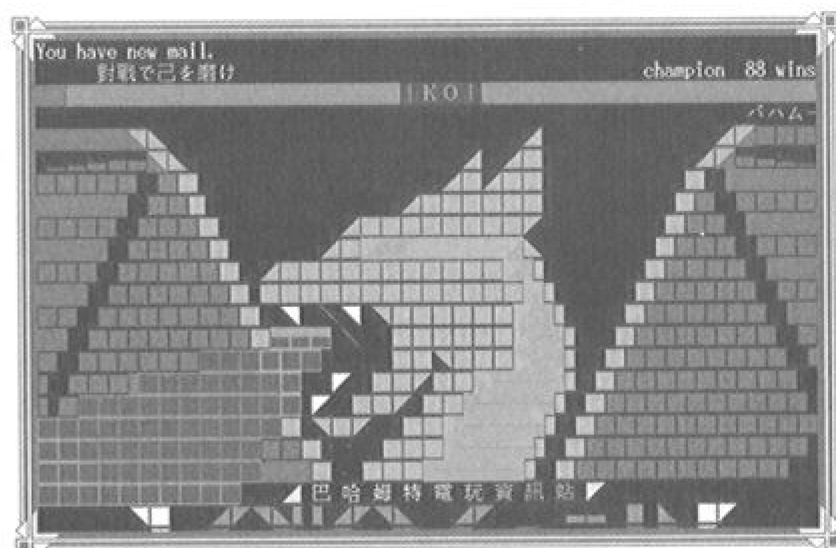
電腦怪物http://www.chess.ibm.com/

IBM深藍可以說是目前世界上最紅的一台電腦了，這台具有32個節點，256顆Power2 CPU的主機，再加上幾片特製加速卡，竟然把我們人類的棋王活生生地幹掉！這在各種科技月刊上自然引起了不小的討論，這個站台就是 IBM公司爲了這次的挑戰賽而建立的，上面有每一場比賽的成績，及雙方下的棋步記錄。對西洋棋有研究的讀者們不妨來看看！IBM的深藍系統原本是爲了大型機構的資料庫處理而設計的機器，這次能打敗棋王大概只能證明西洋棋還是沒有圍棋複雜吧！？經過這次的廣告，大概又會有更多的公司對於IBM的系統能力更加有信心了。當然，要參觀這個站之前，請先把英文練好…不然，買個線上電子字典的軟體也是很不錯的，在現代這個InterNet的時代，英文能力是很重要的哦！



最強的召喚獸－巴哈姆特140.126.120.26

巴哈姆特在每位電視遊樂器玩家心中應該是個很難得的專業站台，最近改了新的位置（因爲原本的站長已經快畢業了，所以交由校外的同好繼續經營）。當然，沒有來過這個站的玩家們一定得來看看，這個也曾經在電玩大觀園接受專訪的電視遊樂器專業站台哦！站上除了電視遊樂器的電玩資訊外，也有許多電腦遊戲的資訊哦！巴哈姆特的討論區大致上分爲：以主機種類而分的，如Saturn和PS的專區，還有遊戲攻略，遊戲評析，最新硬體報導，爲了日文不佳的您而設的日文教學區…等等，可以說，來一次巴哈姆特，連軟體世界都不用看了（唉啊～主編不要再鞭打我啦～～），不…軟體世界還是要看，但是其它有的沒的雜誌就可以省下來了！（因爲連巴哈姆特的已故站長都常A法蘭克的軟世去看，反正是不用錢的嘛～）請使用Netterm之類的telnet軟體來連線。筆者所列的位置即爲最新的IP位置。



ISP公司的網站

身在InterNet起跑點的您是否曾經想過只要逛一個網站就可以得到許多資訊的好處？尤其是使用ISP上線的您，每一秒鐘的通訊都是要計費的！所

以每一家ISP公司都應該要有這個義務和實力爲使用者進行資訊的整合。同時，在網站上也可以放置許多給新手的上線指引，以及許多學有專精的網友所編製的網頁。其實，一家良好的ISP網站底下可是有許多寶可以挖的哦！現在就讓我們一起去找個一二家〝嘗鮮〞吧！

桃園大都會全球資訊網http://www.metro.com.tw/

桃園大都會資訊網主要的服務範圍是桃園地區的網友們。網頁中資料收集詳實，包括了許多有用的資訊、有名的網站、軟體下載、軟體使用說明、網頁寫作說明等等。唯一美中不足的是沒看到針對該公司下ISP客戶進行教育的部分！（有關於提供上線教育的重要性請詳見網路新聞相關報導！）



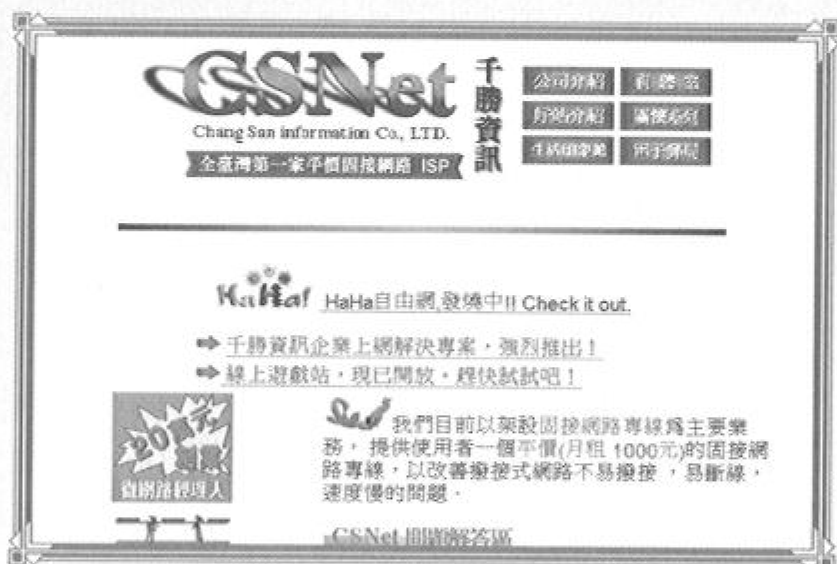
網智網路公司http://www.neto.net.tw/

和一般網路公司不太一樣的是，網智網路公司在推行InterNet時是採取一種推行文化的方式在進行的，所以網智公司的網頁也會有比較多的文化氣息。當然，上期介紹過的地下社會BBS也是由網智公司所力倡的網路展望會所設立的。網智公司在台北台中都有服務點。



千勝網路公司http://www.csnet.net.tw/

這家公司的WWW站基本上是沒有比較特殊的地方，不過這家公司的的專線服務是相當有名的哦！連小弟生蠔我在台北都知道這件事！所以只好連夜快報給各位位在高雄的網友知道了！那就是該公司的T1固接式專線月租費只要一千元！嗯…有點閒錢的網友可以試試…不過呢！對於要求速度的網友來說，選擇專線有其不同的注意要點！如果有興趣可以寫信來和筆者討論一下！筆者會詳細地回答的。



娛樂新聞上網找

知道嗎？有愈來愈多的唱片公司也開始搶搭InterNet的熱潮了！這種便宜方便的廣告媒體眞是比什麼都好用！不但如此，還可以第一時間提供最新的新歌試聽哦！對於音樂有著無比愛好的網友們千萬不要錯過了！

上華唱片公司http://www.whatsmusic.com.tw

上華唱片算是個新成立的網站，網頁上除了歌手的專集介紹外，也有一些試聽歌曲，不過有許多部分都仍在建構中。希望在本文刊出時它已經是個多功能的網站了！



滾石唱片http://www.rock.com.tw/

相較於上華唱片，滾石已經發展多時的WWW站台內容可以說是精采許多，不但有娛樂新聞、新歌介紹，還有許多最新流行資訊、排行榜…等等。而且另有歌迷專區，網友專區等等，說不定那天還可以辦辦網路歌迷偶像大聚會哦！喜歡國內流行樂的您千萬要來看看！



彩色新視界

／俞伯翰

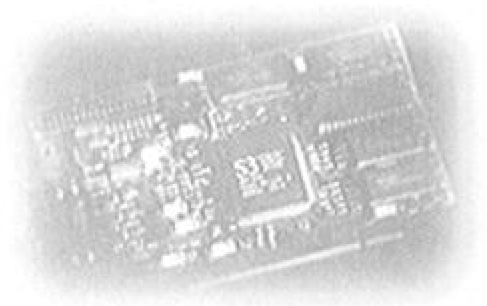
一台電腦的中心元件有什麼呢？CPU、主機板、磁碟機、鍵盤，當然還有顯示卡及螢幕。顯示卡及螢幕是將電腦處理的結果或過程，轉換成我們能瞭解的文字或圖形的重要元件，然而一般人只注重於顯示卡的速度及功能，殊不知螢幕的好壞對我們的操作電腦上也有影響。在這裡我們將分爲兩部份，分別來討論顯示卡及螢幕的種種。

顯示卡

現在的顯示卡不論在功能、速度上均比以往高出許多，而且價錢也低了許多，這表示我們可以隨便選一張快速的顯示卡來用了？反正速度快的顯示卡就是好卡嘛！不不，我們先來研究一下現今的顯示卡應該有什麼功能。首先，要能顯示東西到螢幕上（廢話！不然叫什麼顯示卡）還有什麼呢？支援軟體MPEG播放功能、娛樂用3D功能、有擴充插座可以加上硬體MPEG、TV Tuner等功能。而且最少要用PCI介面目前的顯示卡大多擁有這些功能，只不過是程度上的不同而已，稍後我們再討論。

顯示卡晶片組

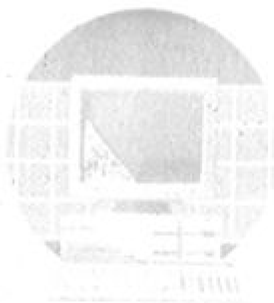
雖然我們在市面上可以買到許許多多不同廠牌的顯示卡，不過眞正顯示卡上的顯示晶片卻只有少數公司的產品。這些公司有S3（目前代表晶片有S3Trio64V+、Trio64v2、S3-Virge等http://www.s3.com）、ATI（Mach64、3D Range II、Range Pro等http://www.atitech.ca）、Tseng（ET6000，http://www.tseng.com）、Trident（Trident 9685，http://www.tridentmicro.com）、Cirrus Logic（CL-GD5464，http://www.cirrus.com）。其中尤其以S3佔市場第一位，Tseng次之。還有些是出晶片組的公司只在本身的顯示卡出現如Matrox（Millennium、Mystique，http://www.matrox.com），不過，雖然用同樣的晶片，但是經過顯示卡製造商本身賦予的加値部份（如驅動程式、售後服務、品牌知名度、附贈軟體等），而使得同樣晶片不同公司產出的卡有不同的評價，這也因此產生了市場上的不同價位。



速度的迷思

既然卡上晶片一樣，廠商該如何維持其在市場的佔有率呢？主要有兩點，一是效率、二是價格。效率簡單說就是比誰的顯示速度快啦！很多廠商都喜歡宣稱他們的顯示卡有多快多快，於是雖然用同樣的測試軟體（大部份是Win Benchmark），大家都是最快的。奇怪，怎麼會這樣呢？我們要知道一件事，由於這種測速結果會受到許多變因影響，所以廠商通常拿出來的數據都是剛好某些情況下他們的效率最好的狀況。雖然廣告歸廣告，筆者覺得對一般人來說相當不好，爲什麼？因爲這造成使用者一昧的比快（而且是比Benchmark的「快」，EX：我的卡BenchMark比你快2點，我的卡比你好，哈哈！），或者是買顯示卡時就要那個比人家快一點點，買來也不知道要幹嘛的卡。這樣的結果更造成廠商更變本加厲的追求測試速度，因而造成惡性循環。大家都已經忘了顯示卡是拿來用的，不是要看測試結果的。尤其在Win95下，廠商在驅動程式動手腳，用許多取巧的手段，更有甚者乾脆針對測試程式寫Driver，爲的僅僅提昇那一點效率，走火





入魔的結果，為了那一點、兩點的測試結果，犧牲了穩定性，何必呢？又不是差個十點、二十點，筆者就不信那一、二點有幾個眞的感覺得出來。

還有什麼不同？

那目前的顯示卡晶片在比什麼？沒錯！就是3D的功能，這裡的3D並不是指哪些專業的3D卡，而是指用於大衆一般娛樂性質的3D功能，其中最重要的就是3Dgame的支援以及網路上的虛擬實境(VRML)啦！3D的GAME以往需要CPU來做大量的運算，來維持畫面的影像眞實性，雖然有較佳的立體效果，可是卻要耗掉大部份的CPU運算，相對容易產生不流暢的狀況產生（要是你的CPU不夠快）。而3D顯示卡就是將常用的3D功能直接內建於顯示卡的硬體上，來減輕CPU的負擔。不過，由於目前3D卡的規格並沒有一定的標準，所以造成各家的3D卡並無法相容，即使是Direct 3D的出現，也無法完全將這種混亂的狀況給統一，導致遊戲公司所出產的3D GAME只能針對特定晶片來做支援，無法做到全面3D顯示卡支援。所以顯示卡晶片公司的態度就很重要了，像是ATI、Matrox的3D顯示卡遊戲支援度就算是非常的高。所以若是遊戲的3D功能是你的考量之一，最好先去查查那個晶片的遊戲支援度較高，免得買來後才眼巴巴的看到空有3D硬體功能但卻閒在那邊無法使用－沒人支援它。而那種萬把塊的3D顯示卡，雖然功能強大可是幾乎沒有遊戲支援這些高檔產品（太貴了！誰會花這麼多錢來玩電動）。3D顯示卡還有一點要注意是顯示記憶體的部份，由於3D材質貼圖需要耗掉許多的顯示記憶體，所以一般的2MB顯示記憶體可能不太夠，建議能加到4MB是最好，否則也許遊戲不能玩，或者是畫面上有些部份沒有東西貼上去，這點要特別注意。



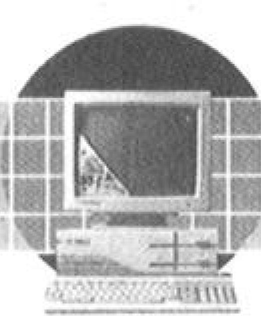
另外，雖然目前的顯示卡都可以軟體MPEG（就是不用MPEG卡就可以看VCD）的功能，以往不管多快的電腦都無法跟硬體MPEG比，放大至全螢幕時顆粒狀就十分明顯，新的顯示晶片在此也有加以修正，顯示晶片支援垂直邊緣柔化的功能，使得畫質更上一層樓，讓畫面看起來不在是顆粒狀。這也是在選購顯示卡列入參考的重點之一，目前較新的幾張卡都已有這功能。此外筆者要提的是也是常常有人在比用XingMPEG軟體播放程式，一秒鐘能播放多少影像，要是眞的不足一秒三十張才需要看看哪裡有問題（比如說CPU較慢或是驅動程式的問題等），若是你已經超過三十張以上時就沒沒什麼好比的，因為VCD的播放速度就是一秒三十張，那種老是吹噓一秒多少張多少張的人（EX：一秒六十張好了）你看他願不願意一秒鐘六十張去看VCD，一小時的片半小時就看完了，又不是快轉，那種數字一點意義也沒有。所以比那些虛幻的數字，還不如想想怎麼發揮電腦的最大效用。

此外顯示卡廠商所添加的擴充功能，也是值得考慮的一點。像是可否外接硬體MPEG子卡、TV Tuner子卡、影像捕捉子卡等（另外該注意的一點是不是眞的有這些子卡可以買到），除了原本VGA卡的Future Connector之外，像是S3有自己的LPB介面，ATI有自己的AMC介面等。還有些顯示卡買來就已經內建這些功能在卡上了，若是你有需要也可以一開始就考慮早已內建這些多媒體功能這些卡。還有顯示卡附贈的軟體也很重要喔！因為這些軟體通常可以突顯出該卡的特色，而且也提供許多調整的功能，對於像筆者這種喜歡調來調去的人對於這種附有完整的驅動程式調整的公司最喜歡了。

最後一點要強調的是售後服務，售後服務的範圍包括驅動程式、軟體的更新，問題的解答，是否有WWW站的設置等，售後服務最重要的是使用上出問題起碼有人可以幫忙解決。驅動程式的更新算是最重要的，雖然買顯示卡時都已經有驅動程式，不過新版的驅動程式通常有修正BUG或提昇效率的功能存在，所以當然重要。目前有許多公司都可以讓使用者從該公司FTP或WWW取得更新的驅動程式，有些公司甚至還提供顯示卡BIOS升級的支援服務。要是你有問題的話，可以找到該公司的工程師替你解決問題，這對於新手算是蠻重要的一項，問久了你就可已變成高手啦！由於目前Internet的發達，設置一個WWW站也是顯示卡公司的任務之一，這裡可以算是最基本的服務，而且也可以省下公司成本，雙方都有利，和樂不為？WWW最基本應該提供產品介紹、驅動程式更新、FAQ（最常問的問題解答），新消息公佈等。通常你看到市面上某些價格比較高的廠商，通常這些方面作的都不錯（因為這些需要成本嘛！），不過你要是出了一次問題，那就會覺得划得來了。

電腦螢幕

顯示的另外一部份當然就是我們眼睛所看的螢幕。可惜，有許多人對螢幕的講究程度不比顯示卡，甚至相差甚遠。買電腦要求一張好的顯示卡，螢幕卻只要能「看」就好。有時候我們甚至可以看到，一張數千塊甚至萬元級以上的顯示卡，配的竟然



是一台普通的十四吋或十五吋的螢幕，這樣的螢幕根本表現不出顯示卡的好壞。或者是一台很棒的螢幕卻配上一片幾百塊普通的顯示卡，這樣也不行。最好的應該是顯示卡和螢幕的夠互相配合達到最佳的顯示效果。

螢幕更新的頻率越高對我們的眼睛越好，因為畫面看起來比較不會閃爍，嗯..保護眼睛。現今的螢幕幾乎都至少能夠達到75Hz的垂直更新頻率，一般的顯示卡也能達到這種境界。尤其一些高階的螢幕更特別強調他們的頻寬。顯示卡送給螢幕的掃瞄頻率越高，我們的眼睛越不會感覺到畫面的閃爍。不過好像有許多人沒有注意到這一點，所以顯示卡都用內定值60Hz所以螢幕畫面看起來相當容易閃爍。其實在Windows95控制台內的顯示器那邊都可以調整顯示頻率，或者是顯示卡的公用程式通常也可以調整輸出頻率。也許你並不覺得螢幕在閃爍，不過調到75Hz以上去看看，發現會比60Hz看起來舒服的多。

以目前趨勢來說十五吋已經是最基本的需求了，螢幕雖然單就顯示面積來說，十五吋並不比十四吋大多少，但是由於大部份的十四吋都不具備平面直角，而且只有基本調整功能，相形之下十五吋的螢幕的就好多了。此外目前各廠商以漸漸將十四吋的機種淘汰，為什麼要因為省那幾個錢，而虐待自己的眼睛呢？再說到十七吋的螢幕已經漸漸有許多人開始採用，過不久可能又會成為市場上的主流，讀者可以在選購時若有充足的預算，可以考慮考慮。

一台螢幕最重要的當然是它的畫質啦！清晰、亮麗、畫面不扭曲可是基本的需求，因為螢幕是用眼睛看的，這些基本需求都達不到的，就別讓他們來傷害我們的眼睛了吧！有些低價位的十七吋顯示器，在畫質上的清晰度上相當的差，畫面的文字看起來相當模糊，這時還不如買一台好的十五吋比較划得來。選購顯示器的時候也要看看螢幕的四周有沒有嚴重的內縮狀況或是顏色暈開的情況（前一個稱為針墊效應、後一個叫色散）。當然實際顯示區域也很重要，雖然都是十七吋螢幕（十五吋也是），那只是指的螢幕映像管，眞正的可視面積幾乎不可能有十七吋，最大概到十六吋左右，有些螢幕可視面積比較小，如果你很在意這一點，那就注意看一下那台螢幕的規格再決定。



其他該注意的是，反光嚴不嚴重啊？有沒有低輻射認證，如基本的MPRII或更嚴格的TCO檢驗等，這些檢驗對於可能有害於人體的極低頻ELF及超低頻VLF做了最高的限制 ，保護人體的健康。有沒有消磁的功能、省電標準等，螢幕的調整功能也很重要，提供豐富的調整功能比較能夠讓你自行調整螢幕到你看起來舒服的畫面。畫面邊緣有沒有往內縮，或是整個畫面歪掉，這些幾乎都可以透過螢幕的調整來做部份的修正。還有就是螢幕本身的製造公司（注意：是製造公司不是你賣你螢幕的店家）給你的保證期間及售後服務，將來維修等等，最後就是問問別人口碑如何啦 ！



此外有彩色印表機及掃描器的使用者一定有一個困擾，為什麼我在螢幕上看到的顏色，和印出來的顏色或掃瞄輸入的顏色不太一樣。因為顏色這種東西並不是絕對的，螢幕所在位置的光線、色溫都會影響到你所看到的顏色。所以當你有以上的困擾時，你就必須做顏色的校正啦！若是你的螢幕本身提供R、G、B三色的調整，你就可以自己列印一張連續彩色圖，然後根據這張圖所看到的顏色，對你的螢幕作調整，這樣下次列印就眞的是所見即所得了。或者你也可以用顏色校正軟體來幫忙，有一個叫Colorific是許多廠商採用的校正軟體，你可以到http://www.colorific.com去看看。

文後列出電腦螢幕所放出的輻射線或其他對人體的影響

☆低頻電磁場會干擾細胞釋出和吸收鈣質的速度，導致產生癌細胞。

☆電腦終端機螢幕所發出的輻射波，會引起未出生胎兒染色體的改變，這種染色體的改變可能導致嬰兒畸型、腫瘤甚至流產。

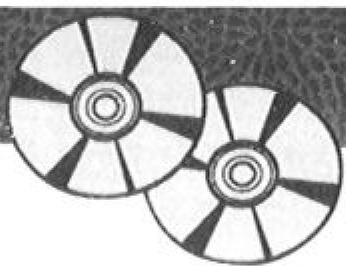
☆極低頻脈動電磁場是造成血癌、孕婦流產、死胎、畸型兒的主要原因之一。

☆低頻電磁、低頻輻射，乃是人類癌症、生殖病變、遺傳障礙形成的主要原因之一。

☆靜電場會干擾甲狀腺功能，引起鼻黏膜過敏、淚液分泌過多，以及類似氣喘等過敏性症狀，引起頭痛、失眠、胸痛、呼吸問題及各種情緒困擾症。

☆反射光會增加近視、散光、眼睛疲勞、暗適應不良、夜盲症等。

☆強光易造成眼睛網膜、虹彩及角膜之傷害，嚴重者引起白內障、視網膜剝離症等。



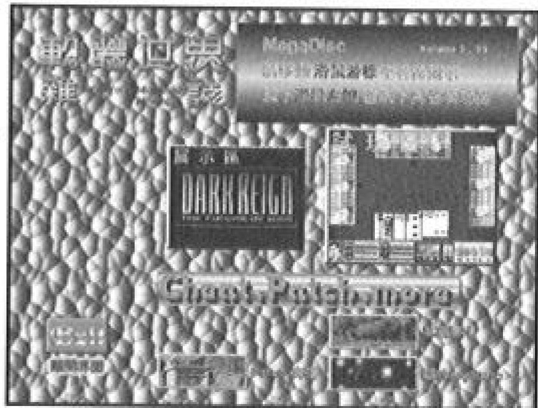
MegaDisc目錄索引

本光碟爲方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。但須注意的是，目前的MegaDisc只適用於DOS的作業環境下執行，若讀者在Windos3.1或Windows 95的MS DOS模式下無法順利執行，請以DOS 6.20或6.22開機後，再執行啓動指令。

如何使用MegaDisc

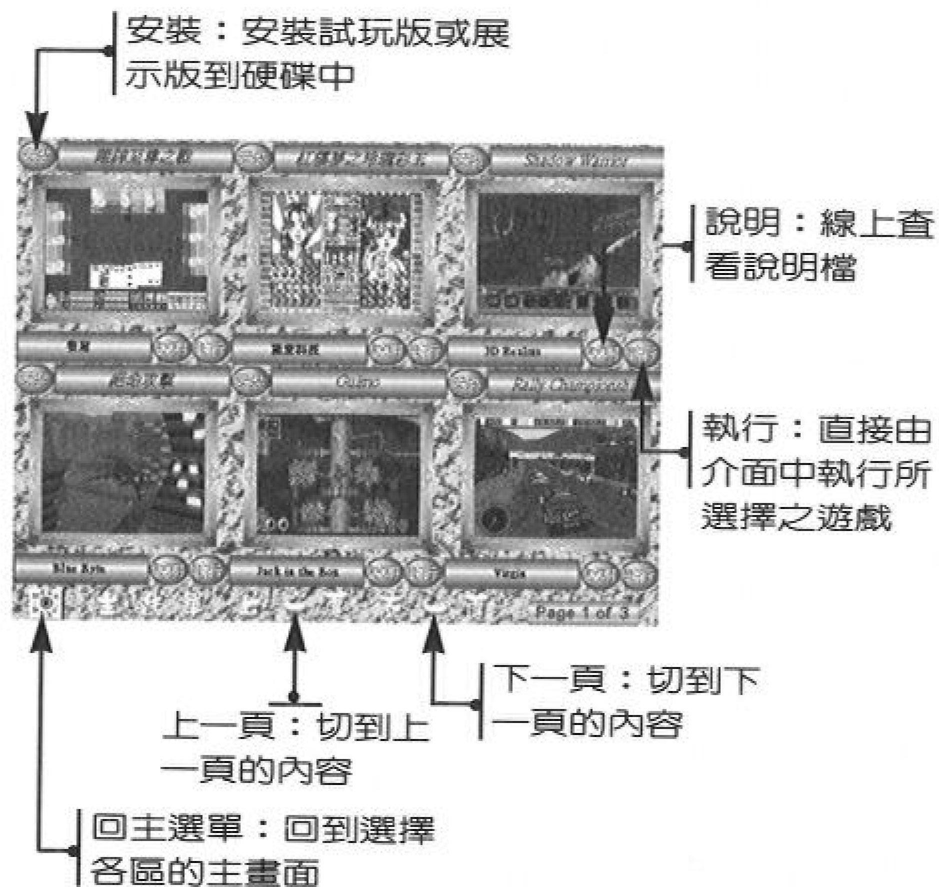
● 將本期附贈的MegaDisc放入您的光碟機中，然後鍵入光碟機的代號，如D。

● 鍵入執行指令SWM，進入光碟主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。



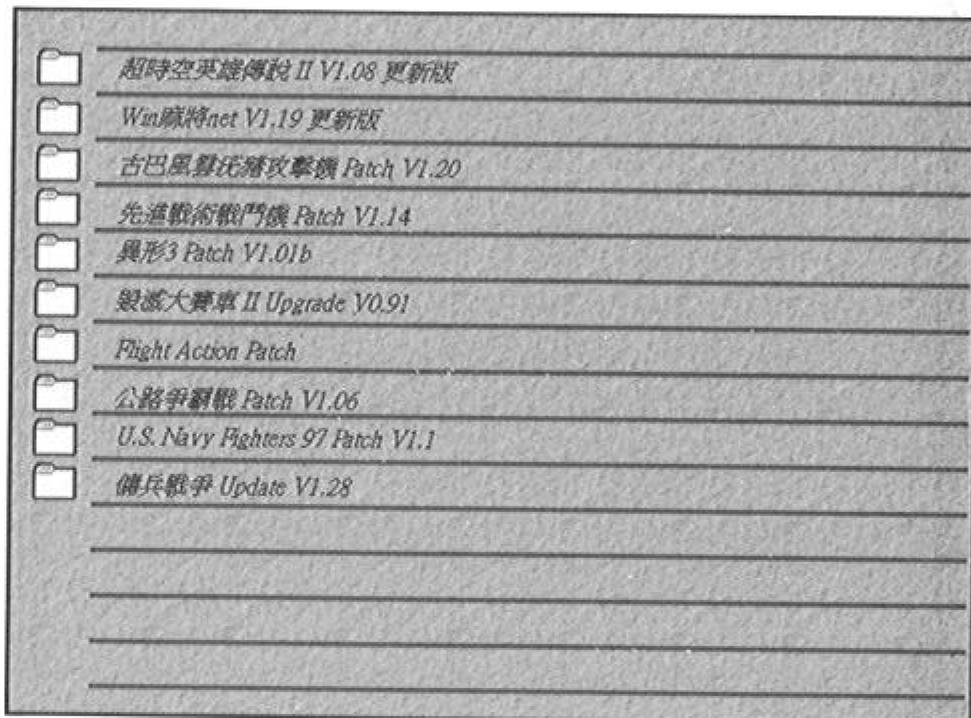
● 在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。

● 進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或Esc即可取消。直接單擊遊戲圖片也可進行安裝。安裝時，如欲更改安裝目錄，請於游標處鍵入完整路徑，如C:\GAME\F22。



● 試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。

● 在CG圖書館、草藥農場、PATCH專櫃中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可秀圖或將PATCH載入硬碟。



● 附註說明：

①若執行程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟目錄下的UNIVBE.EXE驅動VESA模式。若驅動UNIVBE後亦無法正常顯示，請洽詢電腦供應商索取顯示卡之驅動程式。

②在介面中執行遊戲前，請先驅動EMM386或QEMM等記憶體管理程式，若因記記憶體不足而跳回，請離開介面在DOS下執行便可正常。

③若無法在介面中設定音效卡，可改在DOS底下設定，目前的預設值爲聲霸卡（220,7,1）

④若使用圖形介面無法正常運作，可改以SSWM.EXE來執行簡易版的文字介面。

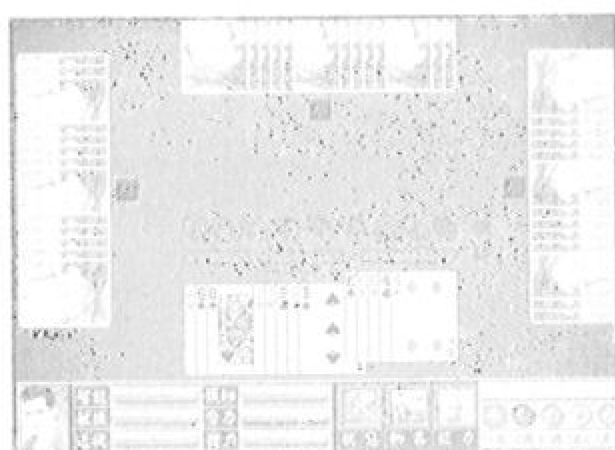
⑤本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。

⑥本刊僅負爲讀者蒐輯MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量衆多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，籲請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

⑦執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586-100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

賭神至尊之戰

設計公司：智冠科技
發行公司：智冠科技
遊戲類型：博奕
系統需求：486DX2-66、8MB RAM
使用平台：DOS
安裝程式：\GBDEMO2\INSTALL.EXE



一般博奕遊戲最爲人垢病的應該算是「和電腦玩比較無趣」這件事吧!?爲了讓電腦對手在賭桌上有比較豐富的擬人化表現，本遊戲根據每個賭博項目的各種不同狀況，設計了數千句的狀況對話來營造電腦對手的個性。這些陪玩著打牌或是下注的電腦對手，除了各有不一樣的思考方式外，還會因爲性格的不同，在同一狀況會講不一樣的話。這種設計除了增加遊戲的樂趣之外也使賭桌臨場的擬眞度大爲增加。

爲了營造一個更加眞實的遊戲世界，「賭神」採用640×480 65536色高彩繪圖底層引擎，使得以全3D製作的遊戲更有層次表現。本遊戲的美術風格，相信可以給國產遊戲的愛好者一個全新的感受。

黑影戰士（SHADOW WARRIOR）

國外發行：GT
國內代理：美商新美
遊戲類型：動作
系統需求：486DX2-66、8MB RAM
使用平台：DOS
安裝程式：\SW\SW. EXE



雖然DOOM LIKE的遊戲這幾年早已經提不起玩家的胃口，但還是有幾部經典作品至今能讓玩家讚不絕口，且徹夜不眠的奮戰不休。由GT所發行的黑影戰士可說是毀滅公爵的東方版，舞台背景都是你我熟悉的東方風格，畫面依舊即盡血腥之能事，飛濺四方的肉塊和血跡充斥著整個螢幕，不過武器卻由槍砲變成了武士刀及飛鏢等具有東方風味的殺人利器。玩家若玩膩了公爵或戰神，不彷試試這道東方菜，感覺不太一樣喔！

遊戲操作鍵	
↑、←、↓、→方向移動	PageUp 視角上移
CTRL開火	PageDown視角下移
SPACE 開門	HOME瞄準點上移
SHIFT+↑、↓加速前移	END瞄準點下移
CAPS LOCK 加速模式開關	1-6武器選擇
BACKSPACE 轉身	F1 輔助說明
A 跳躍	

絕命攻擊（EXTREME ASSAULT）

國外發行：Blue Byte
國內代理：未定
遊戲類型：動作
系統需求：P-90、16MB RAM
使用平台：DOS
安裝程式：\EXTREME\START.BAT

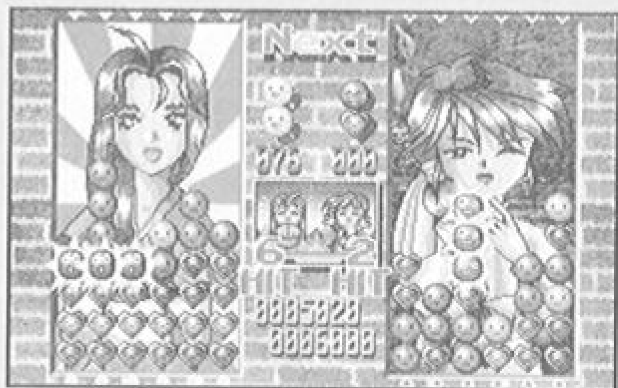


絕命攻擊的3D圖形表現絕對會讓你嘆爲觀止，尤其是你當你經過高山深谷、地底洞窟、印加廢墟及外星人地下基地時，這些令你膽顫心驚和栩栩如生的畫面，將在你眼前平穩且快速的進行。遊戲提供你三大武器系統，每套系統有九種層級操作技術，進行方式可以單人或多人的方式進行，單人模式全程多達50多項任務，絕對可以讓你大呼過隱。

遊戲操作鍵	
→、↓、←、↑方向移動	TAB 鎖定第一目標
A上升	Q鎖定第二目標
Z下降	8前方視角
ALT+→ 左方平移	2後方視角
ALT+← 右方平移	4左方視角
BACKSPACE武器切換	3HUD開／關
ENTER發射飛彈	6右方視角
SPACE丟擲炸彈	

紅樓夢之玲瓏彩玉

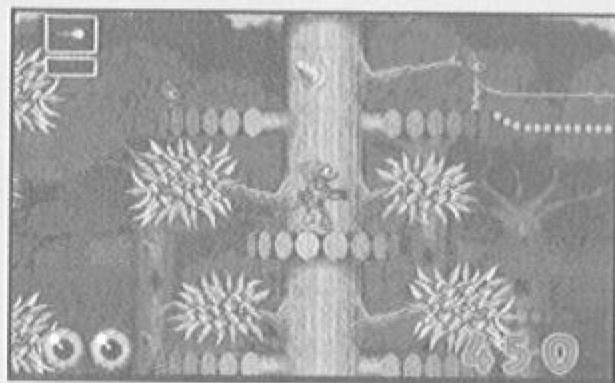
設計公司：龍愛科技
發行公司：知道國際
遊戲類型：益智
系統需求：486DX-66、4MB RAM
使用平台：DOS
安裝程式：\RED\ PLAY.EXE



本遊戲在人物設定方面，以古典文學「紅樓夢」內之角色爲腳本，重新設定其造型，賦予人物逗趣且摩登的一面。玩家在進行遊戲時可以選擇角色進行，模式共分「故事模式」和「對戰模式」兩種，遊戲進行時會從上方掉下兩個一組的彩玉，玩家可讓其回轉、移動，如果排列3個以上同色彩玉，就可以順利的使彩玉消失。如果以連鎖方式消失的彩玉，將會在對手的畫面出現心型彩玉，只要彩玉堆積到最上方，遊戲就會失敗結束，而另一方就是勝利者。

叢林戰士（GUIMO）

國外發行：JACK IN THE BOX
國內代理：未定
遊戲類型：動作
系統需求：486DX2-66、8MB RAM
使用平台：DOS
執行程式：\GUIMO\GUIMO.EXE



試玩版中的遊戲舞台分爲叢林與洞穴兩層，按下TAB鍵即可看到地圖全景及所在位置。由於遊戲的步調頗快，敵人攻擊的速度也不慢，因此在角色的控制上得穩定點兒，切勿橫衝直撞地四處跑跳，以免過關不易。

遊戲操作鍵	
→、← 左右移動	TAB 地圖顯示
↑和ALT 跳躍	1-9 選擇武器
CTRL武器切換	P遊戲暫停
SPACE開火	ESC 離開遊戲

越野冠軍賽（RALLY CHAMPIONSHIP）

國外發行：VIRGIN
國內代理：第三波
遊戲類型：賽車
系統需求：486DX4-100、8MB RAM
使用平台：DOS
安裝程式：\RCDEMO\RALLY.EXE



看過越野房車賽吧？一部部性能優越的房車在各種惡劣的路況中奔馳競賽，挑戰極速，光看就讓人摩拳擦掌、躍躍欲試的想加入其中，狂飆一番。不過你現在不需要看電視過乾癮囉！只要你試試這套越野冠軍賽，你也能享受到其中刺激之處。雖然本試玩版只有一個賽場，但賽程卻不短，足夠讓你將油門踏到底，盡情飛馳囉！

遊戲操作鍵	
4左轉	A換高速檔
6右轉	Z換低速檔
8加速	C視角切換
2煞車	P遊戲暫停

原子炸彈人（BOMBERMAN）

國外發行：INTERPLAY
國內代理：未定
遊戲類型：動作益智
系統需求：486DX2-66、16MB RAM
使用平台：WIN95
執行程式：\BMANDEMO\BOMB.EXE



相信從早期的任天堂紅白主機開始，炸彈超人這套老少咸宜的遊戲，即陪伴過無數玩家渡過許多年少光陰。這套即將由INTERPLAY推出的原子炸彈人，充份地發揮了電腦的高解析顯示功能以及強大的連線能力，加上3D繪製的逗趣人物，絕對可以讓玩家享受更多的遊戲樂趣。

遊戲控制鍵
↑、→、↓、←方向移動 F1輔助說明 F10離開遊戲 空白鍵放置炸彈

浩劫餘生（FALLOUT）

國外發行：INTERPLAY
國內代理：未定
遊戲類型：角色扮演
系統需求：
PENTIUM-90、16MB RAM
使用平台：WIN95
安裝程式：\FALLDEMO\FALLDEMO.EXE

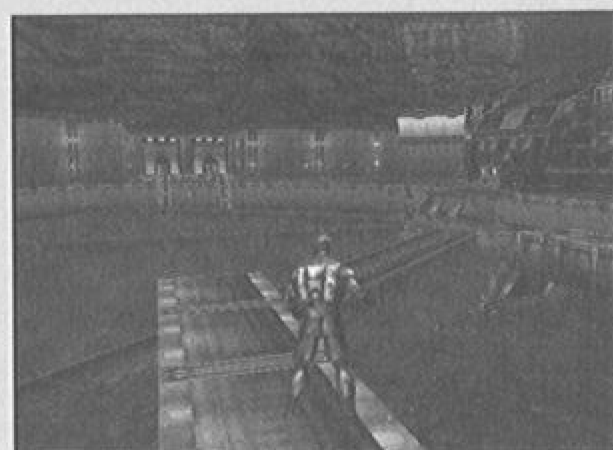


即將於夏季上市的浩劫餘生，是Interplay最新款的RPG遊戲。在該公司絞盡腦汁下，爲遊戲造就了非常細膩的「角色創造系統」，各個角色有不同的屬性與技巧。角色特性包括盔甲等級、載重力、療傷率、傷害抵抗力、毒藥抵抗力等等。玩家在遊戲中則必須與匪徒、變形人與其它生物對抗，而你所擁有的武器或拳頭都能對準目標攻擊，特別是敵人的身體部份。在戰鬥中，玩家有不同的武器與攻擊技術，可選擇不同攻擊類型，使用的武器包括霰彈槍、火焰投擲器、機關槍、火箭發射器、長柄大鎚等。遊戲的畫面是以立體四十五度視角進行，這點和<黑暗破壞神> 及<創世紀> 畫面表現手法是一樣的。

玩家所扮演的角色是整個遊戲的核心，因此當你開始玩〈浩劫餘生〉時，便須選擇或修改三位角色之中的任何一位，遊戲內的角色創造系統允許玩家創造一位充滿活力且獨特的角色。Interplay已計劃在本遊戲內使用技巧基礎系統，允許玩家能找到自己滿意的角色。値得一提的是，Interplay推出這套〈浩劫餘生〉稱得上是「逆勢操作」，因爲在遊戲界紛紛朝多人網路連線的方向發展時，該公司卻在〈浩劫餘生〉中捨棄了最時麾的多人共玩功能，至今年五月底爲止設計群仍只打算推出單人版遊戲，這點到和具備四種連線方式的〈黑暗破壞神〉有極大的差異。

ESOTERIA

國外發行：MOBEUS
國內代理：未定
遊戲類型：動作
系統需求：486DX-66、8MB RAM
使用平台：WIN95
安裝程式：\ESOTERIA\ESOTERIA.EXE



風格與操作都相當特殊的DOOM LIKE遊戲，由於操作方式與一般的DOOM LIKE非常不一樣，所以最好多花點時間熟悉一下，進入遊戲後你會發現敵人的攻擊砲火相當猛烈，且生命力也不低，因此剛開始最好邊躲邊打，取得火力強大的武器後，再勇敢地衝入敵陣，大殺一番。

遊戲操作鍵	
E 前進	C 狙擊點調整
D 後退	B、T 使用武器切換
S 左轉	G、Z 使用物品切換
F 右轉	R 使用物品
A 蹲下	SPACE 跳躍
G 開門、動作	MOUSE 轉換視角
V 進入狙擊模式	

競速狂飆（MOTO RACER）

國外發行：BMG INTERACTIVE
國內代理：未定
遊戲類型：賽車
系統需求：486DX4-100、8MB RAM
使用平台：WIN95
安裝程式：\MRDEMO\DEMO.EXE



速度表現即爲流暢的摩托車競技遊戲，試玩版中提供一般道路競賽與越野場地競賽兩種模式可供選擇，此遊戲再WIN95底下執效果出奇的順暢，除此之外音效的表現也即爲傳神，摩托車呼嘯而過時，光憑車聲即可分辨出車是從左方或右方出現，喜歡狂飆的玩家不可錯過。

遊戲操作鍵	
↑ 加速	V換低速檔
↓ 煞車	TAB 視角切換
→ 左轉	Ctrl+P 遊戲暫停
← 右轉	F1 輔助說明
C換高速檔	

機器人大戰

國外發行：47-TEK
國內代理：未定
遊戲類型：動作
系統需求：486DX4-100、16MB RAM
使用平台：WIN95
安裝程式：\GOMAN\SHARE320.EXE



遊戲成品預計在今年夏季發行，本試玩版只提供一名機器人與戰場供玩家進行遊戲，遊戲內所有物件及人物都由3D POLYGON構成，因此在建築物或敵人爆炸時，可見到一片片碎片散落滿地，相當壯觀。此遊戲的控制鍵即多，玩家進入遊戲後最好先熟悉一下，免得在遭遇敵人時手忙腳亂。

遊戲操作鍵	
↑、→、↓、←方向移動	C 能量砲
F 跳躍	B 流星鏢
G 蹲下	V 能量劍
S 快跑	N 防護罩
D 正向飛行	ESC跳離遊戲
H 反向飛行	SPACE 發射機砲

A-10坦克殺手2

國外發行：SIERRA
國內代理：第三波
遊戲類型：模擬
系統需求：PENTIUM-90、16MB RAM
使用平台：WIN95
安裝程式：\STDEMO\STDEMO.EXE



非常傳統的潛艇遊戲，不過主角卻不是德國的U-Boat，而是美國的潛艇。本套遊戲去年曾發行過DOS版，而即將發行的是WINDOWS 95版，因此在圖形與聲光表現方面，自然比DOS版還要優秀。玩家扮演美國海軍操縱著各種性能差異不大的潛艇出海對抗日本海軍，重演二次大戰的歷史戰役。下海吧！下潛至潛望鏡深度，昇上潛望鏡，大好的獵物在等待我們呢！

時空戰士（TIME WARRIORS）

國外發行：READYSOFT
國內代理：未定
遊戲類型：格鬥
系統需求：PENTIUM-90、16MB RAM
使用平台：WIN95
安裝程式：\TIMEDEMO\SETUP.EXE

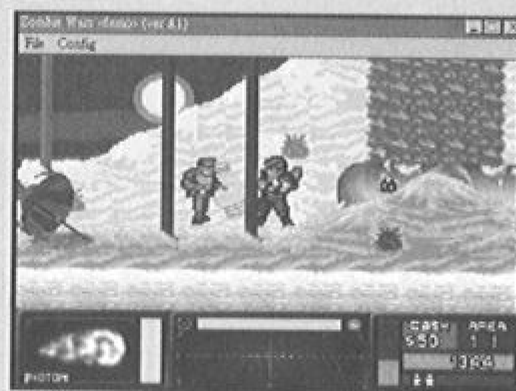


類似VR快打與鬥神傳的3D格鬥遊戲，試玩版中有兩名角色可以選擇，進入遊戲後，可自行調整畫面解析度以及控制鍵，不過奉勸配備不高的玩家最好以320×200進行遊戲，否則會影響遊戲執行速度和遊戲樂趣。

遊戲操作鍵
W、S、A、D方向移動
U
I
K
J

殭屍大戰（ZOMBIE WARS）

國外發行：GEE WHIZ！
國內代理：未定
遊戲類型：動作
系統需求：486DX2-66、8MB RAM
使用平台：WIN95
安裝程式：\ZOMBIE\SETUP.EXE



一套小品的橫向捲軸動作遊戲，玩家的主要任務就是掃除爲患的殭屍與解救人質，遊戲的過程中可撿拾一些補血物品，且會不斷出現紅色箭頭，指引玩家該走的方向，因此完成遊戲應該不難。

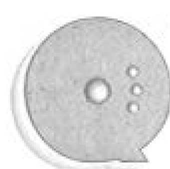
遊戲操作鍵	
←前進	Ctrl 開火
→後退	Space武器切換
↑ 飛行	Shift防護盾
↓ 蹲下	



問題診療室

軟體世界雜誌＋oil！加油！

台中市 RCRD



本人買電腦已有兩年多，今年年初替自己的電腦升級，花了不少錢，而最近想讓自己的音效卡在升級，而想購買一張音源卡，可是目前許多雜誌甚少這方面的報導，希望本雜誌能推供或推薦一些音源卡的資料，做爲參考，例如「較好」的音源卡有那些，價位大約爲多少，還有差別在那裡等等，而目前我的音效卡爲SB16pnp，希望貴雜誌能幫我找找，謝謝。

在我剛買電腦時，就開始購買本雜誌，也看了兩年多，最近貴雜誌正要向100期前進，祝福你（妳）們雜誌「改造」計畫成功，也祝福本雜誌百步生日快樂，而小弟我對目前雜誌需要改進的地方，舉例了幾點，以下就是個人的一些小見解，供做爲「改造」的參考：

①現在每期所贈送的光碟中，希望內容可以加一些實用小工具，或小程式，供我們這些電腦族們使用，這樣光碟實用性增加，也可增加本雜誌的競爭力。（每期可以不必太多，1個或2個都行）

②本雜誌中的遊戲獵人一刊，希望能將遊戲評比改爲以圖形和分數並用方式，例如可將遊戲之視覺效果、音樂效果、人工智慧、操作介面、流暢程度及遊戲設定等做成5分制的長條圖（以其中幾項做評分，以分數愈高愈好），再加上分數評比，這樣會更讓讀者了解遊戲的好壞。

③希望本雜誌能贈送「熱門」遊戲海報，或是拉頁的也行，但並非廣告。

④雜誌中的PC地帶，網路消遙遊等刊之報導能改成彩色頁，這樣看圖會更清楚，閱讀起來也較順眼，另外遊戲攻略中部份彩色頁部份黑白頁，不如全改成黑白頁較爲一致。

⑤軟世新聞報導的軟硬體較少了一點，而且不要只報導遊戲公司的消息，多報導一些新的實用軟體、硬體，這樣讀者的受益會更多。

⑥連續看了本雜誌兩年，其中的SUPER NEW FILES和超級檔案來，編排上都沒什麼大改變，看了有一點厭倦，希望也能在這100期改造中改進，讓我們這些讀者們的眼睛爲之一亮吧！

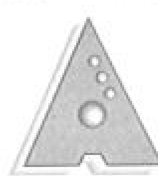
⑦雜誌所辨的票選抽獎送軟體，希望不要尺限定軟體世界的遊戲，因爲讀者未必喜歡玩，如果能改成自由選擇但不超過1000元（或由你們自訂價錢）的遊戲，想必讀者會更樂於參加。

⑧每期所附的光碟中，若能加點開頭動畫和背景音樂，使用起來才比較不會太單調，要不然每次使用都只能見其「畫面」而不能一享「耳福」。

以上的意見僅供參考。

我看過一些讀者對於雜誌中的廣告太多而有意見，我不以爲然，因爲一本雜誌的廣告量正代表這雜誌是否受到很多人歡迎，廣告愈多的雜誌愈多人看，因爲廠商不可能去找沒人看的雜誌而刊登廣告吧！所以廣告多並不是錯，而讀者們應高興自己看了一本好雜誌，最後祝本雜誌突破第100期，也祝福本雜誌能向第2個3、4、5、6……百期前進，甚至向創刊一百年邁進，加油！

P.S.我還有一個小問題，就是爲什麼「電腦遊戲世界雜誌」和貴公司的雜誌住址一模一樣，難道是有什麼關係嗎？



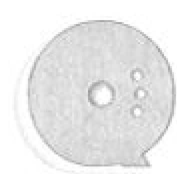
這個問題，說穿了，就只是預算的問題而已！您的音效卡是SB16PnP，上面的MPU401界面可以讓您隨意接上市面上任何走MPU401的音源器！從最簡單的音源子卡，到外接式音源器都有。價格也從數百元到上萬元之譜。現在的音源器，在規格上都是很固定的，其它不同之處不會太多（頂多是取樣的bit數不同），比較重要的是音質的問題，這得要找一位金耳朵幫您聽聽才知道囉！（除非是等級差太多的產品，否則不易聽出來）不過，如果您眞的介意音質問題，那麼買一台外接式的音源器是絕對必要的！因爲內接式的吃電腦主機版的電源，會吃到一堆雜訊的！

另外就「地址」這個問題，在此做一解釋，軟體世界雜誌社與電腦遊戲世界雜誌社同屬於「智冠科技」所有，辦公的地方也在同一層大樓，因此地址自然是一樣的。



感謝您的熱心建議，編輯部會認眞考慮其可行性，謝謝！

下DELETE指令時，一定要看清楚　高雄市　蔡昆霖



本人有事請問一下：我在上電腦時，不小心把電腦的某一些程式給消掉了，結果在下一次要玩GAME時，出現了下列這些字：

Non-system disk or disk error

Replace and press any key when ready

請問這要如何去解決？（P.S.按鍵盤的任何一鍵，都會出現上列那些字）



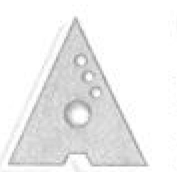
DOS下有一些開機檔案要是被砍掉就會有這種事發生啦！像IO.SYS，MSDOS.SYS，COMMAND.COM這三個檔案一定得在開機碟中，所以您要解決這個問題很簡單，把它們再放回去即可！要怎麼放呢？您只要拿一片原版的DOS開機片從軟碟開機，再利用上面的SYS指令把這些檔案寫回即可！舉例而言，您只要下達：

A:\>SYS C:即可。

中英文並重，才是上上之策　台北縣　林俊明



①本人用的作業系統是WIN95在DOS下沒有寫入光碟驅動程式，問要如何寫一片能不進WIN95在DOS下就有光碟驅動程式的開機片。②我對你們軟體世界雜有點…不滿有三①網路上的百戰天龍還沒架設好呢？②電玩短路近期不連載了呢？③攻略為什麼實用攻略不寫呢？（如：緋王傳II）而每期卻寫一些很少人玩的外國攻略（驚悚、痞子正傳）呢？希望可多寫國內攻略。

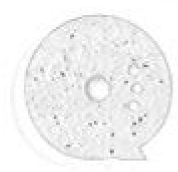


①Win95在進入DOS模式時會使用CONFIG.DOS及AUTOEXEC.DOS中的設定值，您只要在這二個檔案中加入驅動程式即可。或者，您可以使用多重開機的CONFIG.SYS檔，製作出二組選項，其中一個選項是進入WIN95專用的（和您現在所用的一樣），另一個選項則是在利用開機時，按下F8進入多重選單後，選擇進入Command prompt Only，便只會進入文字模式的Shell，不會進入Windows95，只要您在第二個選項中有掛上CDROM driver，選擇進入Command prompt only後，再選擇第二個選項就一樣可以使用CDROM。不然，您可以專門做一片軟碟DOS開機片，在軟碟開機片上的CONFIG.SYS中

掛上所有該掛的driver即可。或許您會問，軟碟放得下嗎？沒關係！只要您把config.sys中所有的driver路徑都標明來，就一樣可以使用軟碟開機，但是所有掛上的driver都放在硬碟上！（如：DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS）

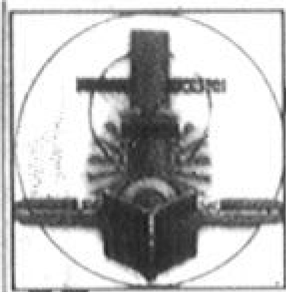
②　網路上的秘技資料庫，因目前正在做資料整合，過些時候即可使用。另外「電玩短路」的部份，由於稿源並不充足且為了有更好的品質，此後會以不定期的方式出現。而遊戲攻略部份，本刊的作法是〝中英文通吃〞，國外與國內遊戲的比重是一樣的。再說讀者的口味眾多，有人「陰溝裡去」看沒有，要國外遊戲的攻略；有人喜歡MADE IN TAIWAN的在地貨，自然是中文遊戲越多越好，因此為顧及大多數人的需求，還是中英並重比較妥當。

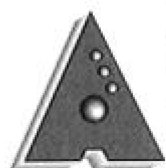
青菜豆腐，各有所好，不過我兩樣都喜歡，你呢？　宜蘭市　瓜皮仔



小弟最近迷上「暗黑破壞神」這款ARPG遊戲，偷偷跟你講，不要笑或罵我無聊喔，OK！就是說我家聯考完才買光碟機，可是我已經買…買了「暗黑破壞神」，就為了要看它說明書和乾過癮一下，可是我眞的很喜歡這遊戲，所以我到處去收集…應該說收有刊登「暗黑破壞神」的電腦雜誌，我知道貴公司在95、96期有刊登過，但小弟我有個請求，希望貴公司能幫忙！①能不能請貴公司繼刊登有關「暗黑破壞神」的種種，像它的法術§遊戲中的專有名詞…等！至於法術的意思是指「暗神」的說明書所沒列出的，和最強的劍（武器），拜託，拜託，眞的希望貴公司能幫小弟這個忙。

②希望貴公司在雜誌中能刊登一些光碟機、電腦喇叭等產品，能提供一些意見給讀者，以免吃虧上當。③我講出來希望貴公司不要生氣，就是我下課時間常和同學「抬槓」，順便比較哪一個公司出的電腦雜誌是棒，結果，我聽到我同學講「智冠」出的都很爛，包括「軟體世界」雜誌，我聽了當然不高興，便問「軟體世界」有什麼不好，他說，「軟世」中遊戲發行時間騙人，爛！「軟世」遊戲獵人評價遊戲評的太高，爛！「軟世」品質不好，爛…，他說了一大堆，便使我產生了疑惑，這是眞的嗎？OK！小弟太多嘴了，講到這就好了，希望貴公司能幫幫忙。



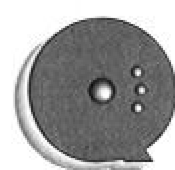


①暗黑的破壞神在各個BBS站及WWW站台上已被相當〝徹底〞地解析過了！如果您還想知道比雜誌登過更多的東西，請參考上期網路逍遙遊中所介紹的Diablo Hacker站台吧！保証多到讓您看不完哦！

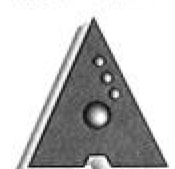
②感謝您和同學的指教，有批評才有進步。但記住「青菜豆腐、各有所好」這句話，軟體世界雜誌是不是很爛？端看讀者的喜好，有很多人很喜歡，但也有部份讀者覺得不盡理想，值得改進。先清楚自己喜歡的風格，再挑選合意的雜誌閱讀，相信您就不會迷惑啦！另外要說明的是，遊戲時間係由遊戲公司所提供，相信給各家雜誌社的資料都是一樣的，如果軟體世界雜誌的資料不正確，其他雜誌的資料也未必準確。

玩遊戲別勉強，硬來的結果就是不能玩

台北縣 黃世翔



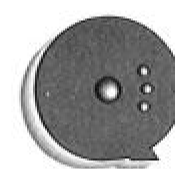
我有一個問題想請教貴刊，我有一次在WIN95執行“殖民計劃”可是它卻跟我說要在DOS才能執行請問貴刊有什麼辦法讓它〈殖民計劃〉在WIN95執行？



最終極的手段：在Win95的關機選項中有一個是“將電腦啓動在MD-DOS模式”這樣就會回到95下的DOS了！否則，只好請您回到DOS下玩囉！

DOS系統要有良好的記憶體空間，一定要多調整

中壢市 陳湘裕



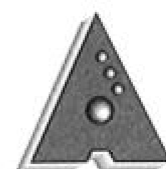
本人有關於記憶體的問題想請教，雖然我知道已有許多人問過這方面的問題，但我還是一直無法解決。話說有一天要玩一個遊戲時，突然顯示記憶體不足，用其他的遊戲也都一樣（在DOS平台下玩的），用MEM一看傳統記憶體只剩514K，一直找到原因，再仔細一看，SYSTEM竟用了一百多K，如果用step by step，關了防毒，光碟驅動程式以及以下這兩個不知啥東東IFSHIP、SETVER以後，system竟只用了一、二十k而已，實在不知爲何有如此的變化，而且滑鼠也就不見了，必須重新趨動滑鼠（之前沒關掉滑鼠），還有如果都有掛上，但無法進入光碟，出現如下訊息Ihvalid drivespecifiaticn。

P.S.如果只關幾個的話，system並不會減少多少，必須全關了記憶體才會足夠，這種情形下讓我都不想玩DOS的遊戲了，都玩WIN95的遊戲較多，因爲每次要關好麻煩。我的爲多重關機模式情形：①Windows[for win95]

②DOS1[NOEMS]

③DOS2[RAM]

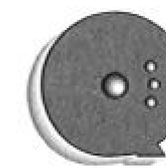
DOS有掛EMM386此爲電腦公司設的，我一直都不太敢亂改Autoexec and config這些檔案，我有看過似乎都沒什麼問題才對。



AWin95下的DOS模式本來就會被系統占掉一些空間，這是無可厚非的。現在看起來問題像是（由於您的描述太過簡略，只能用推測的）您的第一個選項中少掛了EMM386這類東西！所以Win95系統隨便用用就把您的640KB以下記憶體用掉一大堆了！所以，有時爲了玩DOS下的GAME，雖然Win95本身用不到EMM386的功能，且是還是得在該選項中掛上哦！只要在代表該選項的區段中掛上HIMEM及EMM386應該就可以解決這個問題了。（有關於掛上HIMEM及EMM386所應加的參數，請您參考第三個選項中電腦公司爲您設定的部分即可）

QEMM不是寶，但妳最好認識它

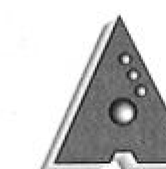
香港 趙靈兒



小妹是第一次來信，有些問題冒味想問：

①小妹曾安裝過FPE 4.1a和5.0，但當想拿其修改遊戲時，便出現“Disk Error”一字，查看其menu，說：「請檢查你的磁碟路徑是否錯誤…若都不是，檢查是否有硬碟防寫加以排除，也請注意一下你在config.sys中設定的FILES是否太少。」三樣我都不明白，可否略解釋。

②什麼是“QEMM”？



①FPE在執行時不會占用太多電腦記憶體，而您所要搜尋並記錄的數值卻往往在更大的記憶體範中，所以當記憶體不足的時候，FPE會利用磁碟機來做交換檔，FPE在設定時會讓您指定這個交換檔要放在那個目錄之中，請確定它是正確的並且檢查您的config.sys中是否有files=n（n要大於35比較好）這行設定值。

②QEMM就是Quarterdesk Extend Memory Manager，是由Quarterdesk公司出的一套記憶體管理程式，現在已經出到8.0版了，搭配win95及Windows使用，可以有一些特殊的記憶體管理方式，比如說把某一塊記憶體區域進行壓縮，讓您的電腦可以裝多一些資料。基本上它和Microsoft公司出的EMM386功能是一樣的，只是做得更好。

中華民國保護動物協會



流浪動物之家
Tel:(02)935-2680

養他,愛他
就不要遺棄他



我們希望在台灣這片土地上所有的人們
都能尊重每一個生命的生存權
沒有欺凌,沒有虐待,沒有次等生命
以愛建構未來,教育下一代
請關懷沉默的流浪動物,支持通過動物福利法
……
反對無責任的屠殺


吞食天地 III
三分天下，各憑實力！
是擁有天時的奸雄曹操、
還是廣收民心卻顛沛流離的劉備、
或是盤據江東佔盡地利之便的孫權
能達成逐鹿中原的美夢呢？
請看魏、蜀、吳三國縱橫捭闔、
龍虎爭鬥的精彩奮戰篇！

- 可選擇曹操、劉備或孫權爲主角，共有約 90 關。
- 戰鬥畫面全畫面採多層捲動的方式，敵我雙方的擋、刺、劈、砍等動作盡入眼底，每個人物還有各種不同的必殺絕招喔！
- 人物的造型會隨裝備武器的不同著而清晰的顯示，完全不需花時間查閱。
- 三國時代所有深諳兵法、足智多謀的軍師、謀士級人物，以及驍勇善戰的名將都將輔助你過關斬將，一統中原。
- 隨著劇情的推演，有時得孤軍奮戰、有時卻可和盟友攜手對抗敵人。

天舞陣。



包藏豐富的謎題。

- 將戰場由陸上延伸到江上，由城外打到城內，最後直接殺入宮殿內。
- 最傳統的中國式謎題、陷阱以及亂石陣、絕地陣、雜木陣等特殊的陣法，考驗玩家的智慧。
- 武器、護具、寶物、丹藥、道具上百種，還有各種特殊玉石，琳瑯滿目，目不暇給！
- 有水、火、木、石、風、雷、二十多種出神入化的攻擊計謀，還有一般計、強化計和特殊計，幫助你完成霸業。
- 二十多種詭譎多變、五花八門的陣形！



雷殺鞭之爆雷破。



每個關卡前都有詳細的史實背景介紹。

關羽取得青龍偃月刀之動畫。





火神計。

FULL TILT! PINBALL

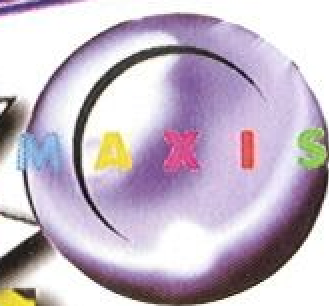
超速的快感！火爆的音效！
狂奔的分數！致命的吸引！

另類超擬真彈珠台遊戲，瘋狂上市！
給您無限歡樂！

- 可四人進行挑戰，還有多顆彈珠模式。
- 音樂、音效絕對夠力、震撼。
- 內含三種最炫最耀眼的桌台。
- 華麗的3D圖型，營造出詭譎多變的桌台。
- 球台有多種不同的路線，還可體驗球台晃動之快感。
- 模擬真實彈珠移動路徑，給您遠近不同的視覺效果。



BOOM





歡樂彈珠台



軟體世界
智冠科技股份有限公司

美少女撞球

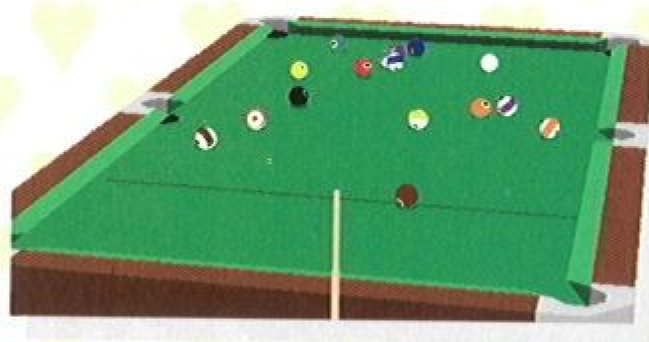


真正運用3D VR虛擬實境技術開發的司諾克遊戲！

邀請您與眾家美女妹妹一起分享打撞球的樂趣！



我今天約她了！！



我們要去打撞球！



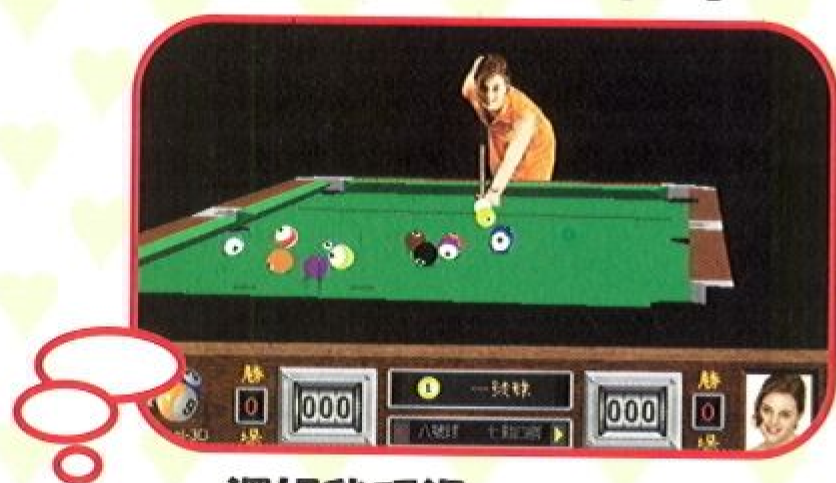
當我握住她那柔柔的小手…



心簡直要飛上天了…



天哪！一桿進洞！相印，帥呀.

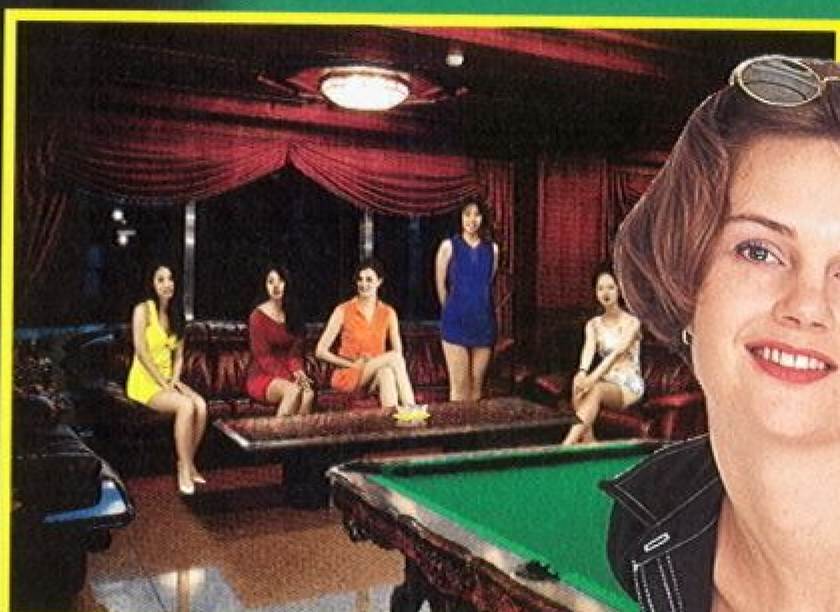


還好我玩過『美少女撞球』!嘻嘻！



軟體世界
智冠科技股份有限公司









- 4位球壇佳麗陪您打球。
- 雙CD包裝，完整語音及特殊人工智慧控球。
- 有挑戰模式及雙人模式；比賽方式分1／14球、八號球及九號球；決勝方式有七戰四勝等比場制及比分制。
- 提供佳麗清涼養眼寫真集及其個人小秘密、通訊地址。


蚩尤


死亡祭司


骷髏兵


惡魔


骷髏法師


三頭妖蛇


骷髏戰士


欽原


畢方


獨眼獸


赤妖龍


蒼木



即時的全螢幕作戰



隨季節變換的場景



百名人物隨機登場




歧


神衛


武夫


刑天


魔魈


九風


淵


巨赤

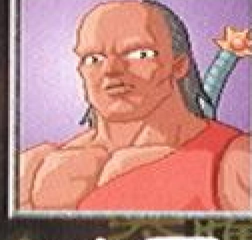

獅鷹


妖術士


雙雙


吠鳥


梟陽


武羅


夔


魅


文丑

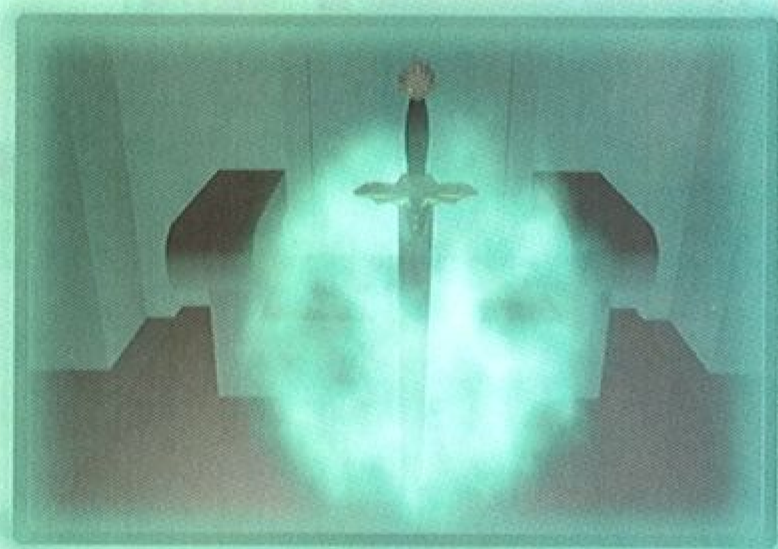

獐


石人


戎

傳奇

當靈劍覺醒之日來臨時...
帶您大鬧鬼城與仙界之間..



片頭片尾及串場的
３Ｄ動畫貫穿全場



慕容尋
恢復女兒身的她
更加含蓄溫婉



段丰
為靈劍的傳人
木訥善良



月夜夫人
鬼城的女王
連仙界也敬她三分



慕容尋
女扮男裝冷靜正直
初與段丰是好友



含櫻
落入凡間的靈石
段丰幫她逃離妓院



紫瑤
鬼使者,代領凡人出入
鬼城,機靈,法力高強



仙宮龍女
俏皮活潑,喜歡偷溜
下凡玩耍,最後求龍
王解開靈劍封印



雪嬋
人間仙境忘憂島上
百花叢中的蝴蝶精
乖巧惹人憐愛

絕音魔琴



華麗的宮廷建築與宮廷歌舞　帶您進入武俠幻想的極限





可選擇式的爆笑對話　優美生動的畫風，全螢幕震撼特效



· 淒美動人的故事與懸疑詭異的劇情，你將成為故事中的傳奇人物
· 華麗的戰鬥場景，震憾的武功招式炫麗奪目
· 獨門仙術煉藥術可選擇上百種藥材煉製毒藥，解藥，增加各種屬性或特殊效果
· 場面浩大的召喚術，可以召喚仙人或鬼怪，例如蛇蠍美人，鍾馗駕霧，華佗再世等等
· 江湖中最傳奇的風雲人物，老仙，俠女，劍客，究竟會造成什麼樣的武林浩劫？
· 中國古裝ＲＰＧ所有最大膽的嘗試都在絕音魔琴

郵政劃撥:14402241
戶名:泰騰有限公司

徵 遊戲企劃.程式設計.美術
業務高手.全省經銷商

泰騰科技股份有限公司 台北縣新店市光明街260號3樓 電話:02-9184601傳真:02-9149835



泰騰

三國

歡樂盒即時戰略系列之一

從官渡至赤壁，至荊州到西蜀，
中國歷史上英雄最多，場面最盛的時代，
一場場地畏天哭，鬼神悲鳴的戰役，
這一次不再讓您遺憾，完全顛覆歷史之極品。

風起雲湧的戰亂時代
群雄並起的爭霸天下
力拔山河的英雄氣概
氣挾風雷的萬丈光芒
盡在 三國列傳



歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw

列傳

全新的即時人工智慧系統

從官渡至赤壁，至荊州到西蜀，
中國歷史上英雄最多，場面最盛的時代，
一場場地覆天哭，鬼神悲鳴的戰役，
這一次不再讓您遺憾，完全顛覆歷史之極品。

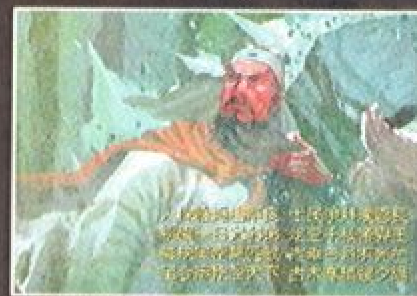
鉅資聘請專業作家、作曲、填詞，
並由名歌手加以完美的詮釋，
為三國列傳譜出一首———「戲說三國」。

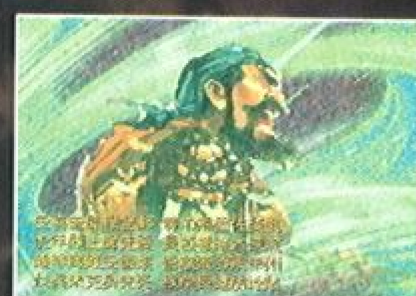
天地間　人浮遊　心海飄盪　輾轉成空偬
英雄出　美人愁　世間紛紛　情愛幾人留
黃沙滾滾　風起雲湧　熱血澎湃　交織功與過
歲月跟隨　江水東流　是非成敗　到頭總是空
啊～啊～多少英雄難圓江山夢
啊～啊～古道依舊幾度夕陽紅

即時戰略

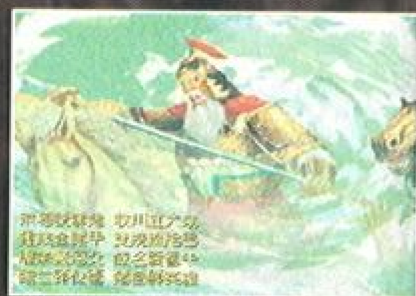
全程中文語音
即時戰略

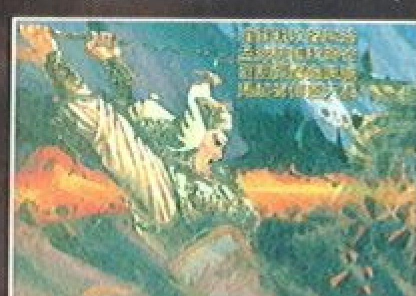
龍翔天際的豪情壯志
細看～

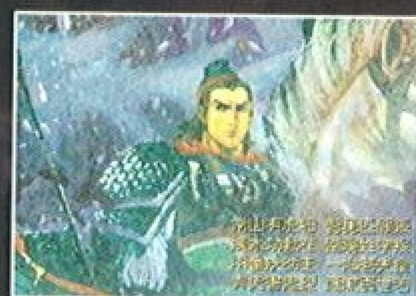




武中至聖的關羽　第一猛將的張飛







老當益壯的黃忠　虎威神將的馬超　一身是膽的趙雲



GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424



歡樂盒
GAME BOX

~熱血染紅了大地
汗水淹沒了紅日~

野心勃勃的陰謀者，引發了殘酷的戰爭。
迫在眉梢的危機，只有完美零缺點的戰術，
才能贏得漂亮的勝利。

日沒

不論戰鬥的型態如何改變，
其殘酷的體質都是一致的；
該如何由戰鬥中獲勝凱旋，
將會是你必須學習的一切。
~監姆・拔克斯~

機種　486DX以上
記憶體　8MB
顯示卡　Super VGA相容卡
CD—ROM　2x以上
音效卡　CD音源











歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw

徵 全國經銷商、企劃
（文筆流暢、略懂程式、DP・對GAME製作有高度熱忱者）

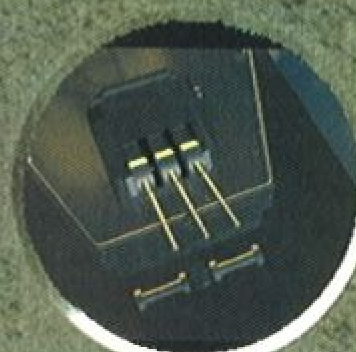
即時戰略

善用各兵種的專長——百發百中的狙擊手
威力强大的砲兵團　埋伏地雷的步兵士
厚重護甲的裝甲車　機動迅速的偵察兵
神兵支援的通訊兵　火砲威猛的坦克車

玩慣了死命砍砍殺殺的遊戲，
你是不是想試試必須絞盡腦汁？
方能得勝的戰略遊戲，
如何以寡勝衆？如何攻其不備？
如何在真正戰場上獲得勝利？
玩過『日沒』，勝讀十年兵書。







GAME BOX CO.,LTD
17F,NO.345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424

歡樂盒
GAME BOX



聖女傳說

魔導學園的聖女傳說‥‥

「奴隸狩獵禁止條約」

究竟隱藏著什麼樣的陰謀呢？

一部結合文字冒險
與角色戰略的綜合型態遊戲；
除了劇情的引導外，
還有好幾回合的戰鬥，
等待您一一克服。



中文版












歡樂盒
GAME BOX

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
３４５－１號17樓
TEL ：（02） 231-6454
FAX ：（02） 231-6424

GAME BOX CO., LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424 E-Mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA. 92024
U.S.A (760)944-1492

徵 全國經銷商、企劃
（文筆流暢、略懂程式、DP・對GAME製作有高度熱忱者）



歡樂盒即時戰略之一

大地雄師

旭日東昇之時·雄師出發之際

最龐大的連線支援，
八方人馬齊聚一堂，
春秋有五霸、三國有七雄，
今天大地雄師讓您八國征戰。

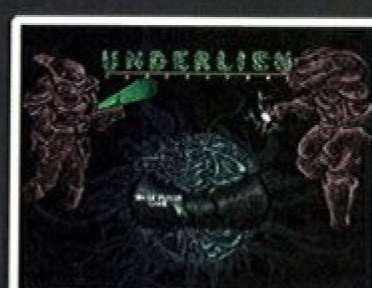
地底人和人類為了生存空間、資源
爆發了有史以來最大規模的戰爭。
將來的世界・・・・
地底人的快樂天堂？
人類的生存空間？
就掌握在您的手中了！ 可八人連線

操作平台：DOS或WINDOW95

UNDERLIEN
THE SAFETY ZONE

全程語音
即時戰略






美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA. 92024
U.S.A (760) 944-1492
E-Mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

GAME BOX CO., LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL：（02） 231-6454
FAX：（02） 231-6424

歡樂盒
GAME BOX



光華商場 本尊 分身

6月20日正式現身

在全省 500 家便利超商









搶攻第一波商品

新人類／女性／兒童幼教／音樂／語言／遊戲／世界覽勝／文教……

聖戰風雲錄

華麗的魔法特效


召喚古代勇者的魂魄


傳說中的魔狼幻月擊

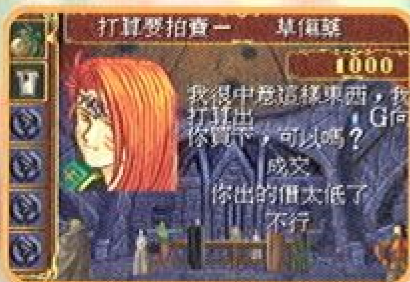

看我女神聖光的攻擊


無敵超級雷電霹靂擊


電光火石的大場面

各種新奇特殊的玩法


方便新穎的武器屋


可將物品公開拍賣


請神官幫您轉換職業


和史萊姆金幣王交換寶物


競技場內修練武功

精彩的故事內容，一片相當二片容量


勇闖賊窟，英雄救美


海上遭到怪物攻擊


神官逗趣好玩的對話


武神降臨，魅力凡人無法擋


武神的後繼者

精製細膩的動畫，更增添遊戲性


傳說之劍出鞘
妖魔鬼怪那逃


楓葉夢幻森林
美人祈求神明


雪花片片飄落
大地即將染紅


妳迷人的眼中
帶有多少感傷


襟幗英雄衛國
忠心義膽誰知



製作發行：**梵太師** 電腦動畫有限公司
台北市民生東路五段169號15F-4 TEL:886-2-7565833 FAX:886-2-7565862
網址：http://Known.lyd.csnet.net.tw

總代理：**集品** 資訊有限公司

研發：**美夢成眞** 工作室

法律顧問：順昇法律事務所

Netscape - TRIPLEX HOME PAGE

檔案(F) 編輯(E) 檢視(V) 移至(G) 書籤(B) 功能設定(O) 網路拓荒(D) 視窗(W) 說明(H)

上一頁 下一頁 首頁 重讀 圖片 開啟 列印 尋找 停止

位址: http://www.triplex.com/

最新資訊? 最酷資訊? 分類站台 網路搜尋 人物 軟體

啓亨公司

啓亨中文多媒體

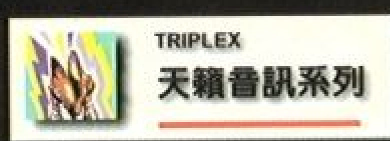
..賀啓亨產品榮獲 1996 年資訊電子金石獎..賀啓亨產品榮獲 1996 年資訊電子金石獎..

感謝啓亨多媒體產品愛用者的支持與鼓勵，啓亨仍將本著“消費者至上”服務理念，在多媒體的領域裡致力於產品中文化，以求創造一個操作簡易的中文環境。並開發新產品以符合消費者需求；提供產品完整的售後服務，讓消費者無後顧之憂。啓亨的成長需要您的支持與鼓勵，您的再次選用，是我們最大的肯定。



滿足您視覺的享受，激發您無限的想像空間

- 啓亨火鳳凰專業繪圖卡
- 啓亨星光特快車 128(ET6000C)
- 啓亨 S3 繪圖卡 V2 加強版
- 啓亨 3D TANGO 紳士卡(可搭配淑女卡)
- 啓亨 3D TANGO 淑女卡(子卡)
- 啓亨遙控顯示卡 PC-TV5
- 啓亨遙控顯示卡 PC-TV7(即將上市)
- 啓亨祕密情人 4 號 MPEG 播放卡
- 啓亨 TV 放送卡 BRIGHT



擁有視覺的滿足後，在加上聽覺的配合，您將體會何謂"如魚得水"。

- 啓亨震撼教育立體聲效卡 II
- 啓亨震撼教育全雙工聲效卡
- 啓亨 A GO GO 3D PCI 立體聲效卡(即將上市)
- 啓亨 S3 617 PCI 聲效卡(即將上市)
- 啓亨 HI-END SOUND CARD(即將上市)



您不應只滿足於影音的範疇，網路中還有很多的資訊等您去探索。藉由資訊交換機，您可以盡情遨遊網際網路，真正做到“不出門而能知天下事”。

- 啓亨探險家 33600"ONE TOUCH PHONE"資訊交換機(可升級 K56)
- 啓亨探險家究極版 K56
- 啓亨視訊會議系列(VIDEO CONFERENCE) (即將上市)
- 啓亨祕密武器(即將上市)

當您購買啓亨全系列多媒體產品時，請認明包裝盒上之  ，才是正版啓亨出品的產品。

啓亨股份有限公司 台北市羅斯福路二段 35 巷 13 號 啓亨有限公司 香港分公司 香港九龍灣臨樂街南豐商業中心 910 室 TEL ： 852-27570102
經銷商諮詢專線： 886-2-3952229 啄木鳥專線： 02-3212562 BBS ： 02-3570736 網址： http://www.triplex.com.tw 企劃行銷：啓亨廣告

文件: 傳送完畢